

Édition 3 - 1991 Numéro 3



GAUNTLET II

Quatre pages pour un jeu à Quatre

RAD GRAVITY

Et voici Rad, le détraqué de l'espace

DAYS OF THUNDER

L'action des courses effrénées!

STRATEGIES GAGNANTES

Des conseils donnés en exclusivité par Picsou!

PLUS

Toutes les nouveautés impressionnantes sur le Game Boy!

Club Nintendo®
BP 14
95311 Cergy Pontoise Cédex
France

SOS: (16-1) 34.64.77.55



***Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console* NINTENDO**

Série Action

- **The Adventures of Bayou Billy**
- Airwolf
- **Bad Dudes**
- Batman
- Bionic Commando™
- Black Manta
- Bubble Bobble™
- **Burai Fighter**
- **Dr. Mario**
- **Gremlins 2**
- Kung Fu™
- Mega Man 2™
- Pinbot™
- **Probotector**
- RoboWarrior
- Section Z
- Silent Service
- Skate or Die
- Snake Rattle N' Roll
- Solar Jetman
- Spy vs Spy
- Stealth ATF
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- Wizards & Warriors



Série Pistolet

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™



Série Sport

- Blades of Steel™
- **Days of Thunder**
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Golf
- Ice Hockey
- **Nintendo World Cup**
- Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Super Off Road
- Tennis
- Track & Field II
- World Wrestling™
- Wrestlemania



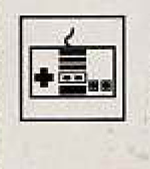
Série Aventure

- **Duck Tales™**
- Faxanadu™
- Goonies II™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- **Rad Gravity**
- **Rescue**
- Simon's Quest
- Super Mario Bros. ™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II - The Adventure of Link



Série Classique Arcade

- Castlevania™
- Double Dragon
- Double Dragon II
- Donkey Kong Classic™
- Galaga
- **Gauntlet II**
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- **IronSword**
- Life Force
- Paperboy™
- Popeye™
- Robocop™
- Rush 'N Attack™
- Rygar™
- Top Gun
- Xeviou



Série Programmable

- Excitebike™
- Solomon's Key™

A Venir

Jack Nicklaus - Championship Golf
Turbo Racing

Game Boy



Cartouches

- Alleyway™
- Balloon Kid™
- **Burai Fighter Deluxe**
- Double Dragon
- **Dr. Mario**
- Gargoyles Quest
- Golf
- Kwirk™
- **Nintendo World Cup**
- Pinball Revenge of the Gator
- Qix™
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis™
- The Amazing Spiderman
- **The Chessmaster**
- Wizards & Warriors™

A Venir

Side Pocket
Radar Mission
Teenage Mutant Hero Turtles
Bugs Bunny

Faites votre sélection

La Lettre de Super Mario

Sur le terrain des loisirs, il est difficile, sinon impossible, de battre Nintendo. Non seulement nous vous offrons les meilleures cartouches de jeux qui puissent être achetées à l'heure actuelle, mais nous vous concoctons un magazine qui regorge d'informations précieuses et passionnantes. Nous avons même travaillé à une nouvelle présentation mieux adaptée au contenu - dites-nous donc ce que vous en pensez !

Mais ce qui compte véritablement, ce sont les jeux dont nous parlons, et rares sont ceux qui surpassent les jeux présentés dans ce numéro ! Et la grande variété de nos nouvelles cartouches n'est pas en reste, avec une qualité littéralement imbattable : nous avons été contraints de consacrer quatre pages à **"Gauntlet II"** pour en couvrir toutes les fonctions étonnantes. Le jeu est encore plus captivant à quatre, sauf lorsque l'un des quatre participants est aussi glouton que Luigi - ce coquin n'a qu'une chose en tête, la nourriture, et tant pis pour les autres !

Les fans de **"Duck Tales"** vont se régaler dans ce numéro, ils y trouveront les éléments secrets du jeu dans les pages Trucs et Astuces. De plus, nous vous offrons un Spécial Trucs, qui présente la liste correcte des codes **"Track and Field II"** - malheureusement, un gremlin s'est faufilé pendant l'impression du magazine "Club Nintendo Classic" et a changé tous les codes !! Les codes de ce numéro remplacent donc les codes du magazine "Club Nintendo Classic"..

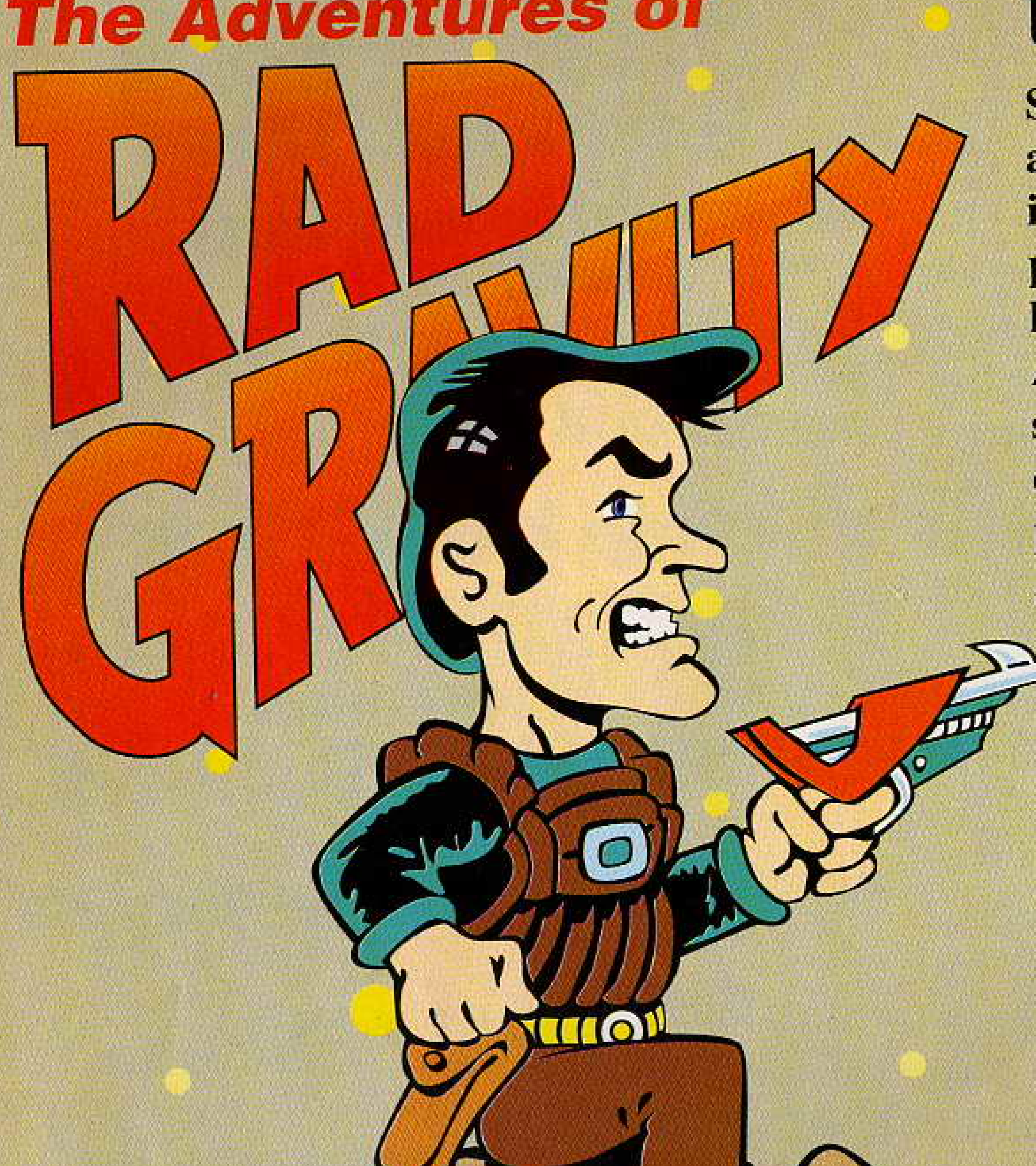
Comme d'habitude, toutes les autres rubriques sont présentes. Allez donc faire un tour dans le Coup d'oeil furtif pour les nouveaux titres exceptionnels , ou recherchez la solution à ce problème qui vous hante nuit et jour dans la rubrique Les Trucs des Pros. Et puis, bien sûr, vous trouverez des études complètes dont **"The Adventures of Rad Gravity"**, **"Burai Fighter"** et mon nouveau super jeu **"Dr. Mario"**. Enfin la rubrique Game Boy™ occupe trois pages, avec le meilleur des jeux vidéo portatifs!



Sommaire

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co.Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél: 16 (1) 34 64 77 55, Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Belgique: Club Nintendo Belgique, Trade Mart, BP 271, 1020 Bruxelles, Tél: 02/478 92 08.00

The Adventures of RAD GRAVITY

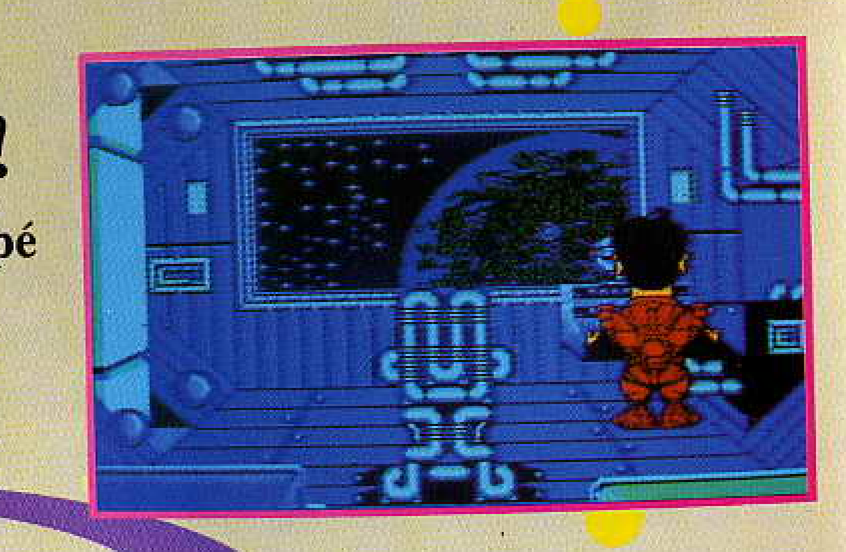


UN TRAITEMENT RADICAL!

Salut! Je m'présente : Rad Gravity, chasseur de primes audacieux et fléau de tous les ennemis possibles et imaginables! Seulement voilà, en ce moment, j'ai un petit problème : je me suis lancé dans cette aventure et les choses semblent ne passe dérouler comme je l'entends. Après tout, c'est bien normal - il n'y a que moi et un simple ordinateur qui travaillent ici! Vous ne me donneriez pas un coup de main? Si? Suuuper! Alors préparez-vous pour l'aventure la plus farfelue que vous ayez jamais vécue!

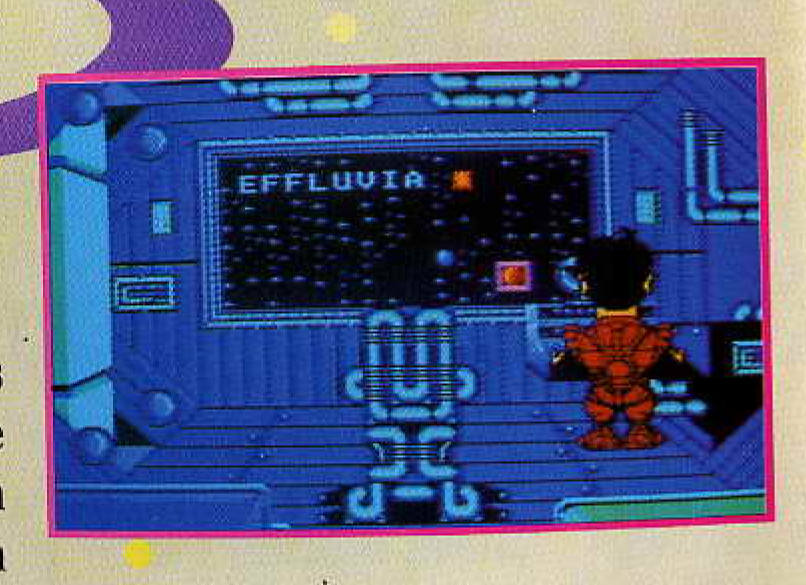
LES ORIGINES DE RAD

Rad Gravity est loin d'être un héros ordinaire, malgré sa carrure et son maniement des armes. Ce type vole dans l'espace, à la recherche d'ennemis féroces, puis les met en réserve - tout ça pour un joli petit magot, bien sûr. Son fidèle compagnon, son ordinateur de bord, est à l'écoute des messages SOS radio et aide aussi au transport de Rad d'une planète à l'autre.



RAD GRAVITY COMPTE SUR VOUS!

Etes-vous prêt à vous joindre à Rad pour sa mission? Etes-vous équipé pour voyager jusqu'au fin fond de l'espace, parer aux attaques féroces ennemies et survivre pour raconter vos exploits? Rad doit visiter dix mondes différents - vous feriez bien de vous armer de courage pour le suivre, sinon vous finirez tous deux en pitoyables perdants!



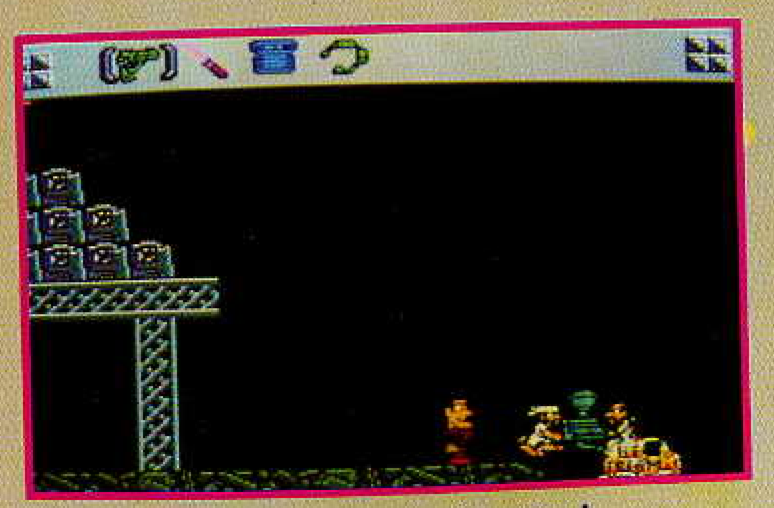
VISITE DES PLANETES

Pour réussir dans sa mission, Rad doit ramasser des objets et des indices qui le mèneront aux différentes planètes. Une fois atterri sur une planète, il peut toujours retourner en arrière en utilisant son Communicateur, mais il ne doit recourir à cette extrêmité que si son niveau d'énergie est trop faible ou s'il se trouve dans une impasse.





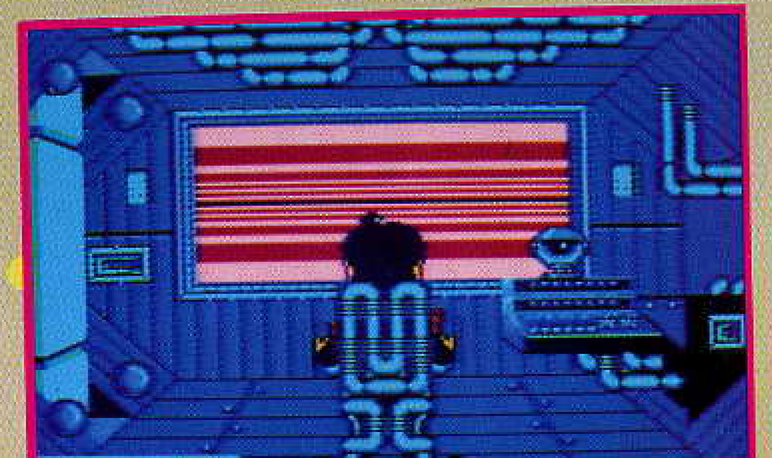




Revenez donc avec mon ordinateur!

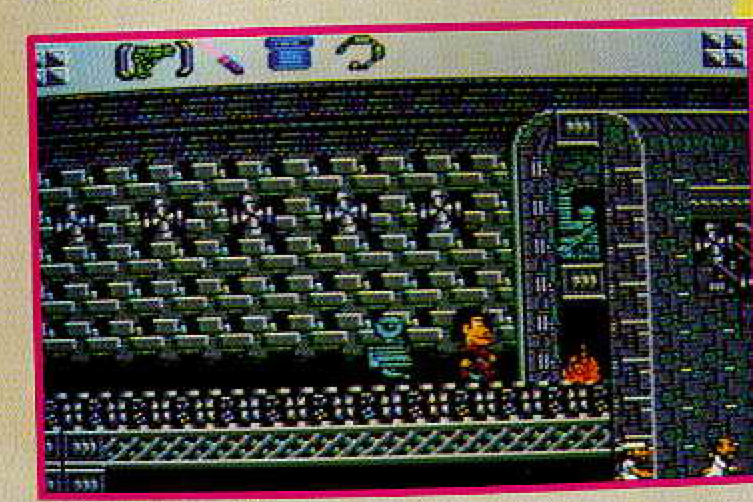
PLANETE : CYBERIA
COORDONNEES : 92121
MISSION : TROUVER D'AUTRES COORDONNEES

Votre première tâche : visiter Cyberia et dérober les coordonnées dans ses ordinateurs pour pouvoir atteindre d'autres planètes. Mais, avant tout, vous devez trouver le chemin qui mène à la salle informatique pour mettre bors d'usage le système de sécurité. Vous devez aussi affronter ici votre première vague d'assaut ennemie, sous la forme de savants en délire suivis d'assistants marchant sur la lune, de robots géants et de tourelles mitrailleuses qui rôdent. Utilisez votre épée laser pour les détruire sans tarder, mais guettez le fusil et les barres d'énergie supplémentaire qui permettront d'augmenter sa puissance d'attaque et de défense.



AU SECOURS, RAD! ILS M'ONT PRIS!

Alors que vous cherchiez les coordonnées, certains savants sont arrivés, ils ont barboté votre ordinateur, et tentent maintenant de le transformer en robot à leur solde. Vous devez absolument le retrouver et mettre l'adaptateur hors tension avant qu'il ne soit trop tard! Pour ça, vous allez devoir détruire tous les anciens systèmes informatiques pour parvenir à la cache des savants fous, mais attention aux ennemis crampons qui essaient de vous entraîner dans la lave bouillonnante!





LA PORTE CELESTE

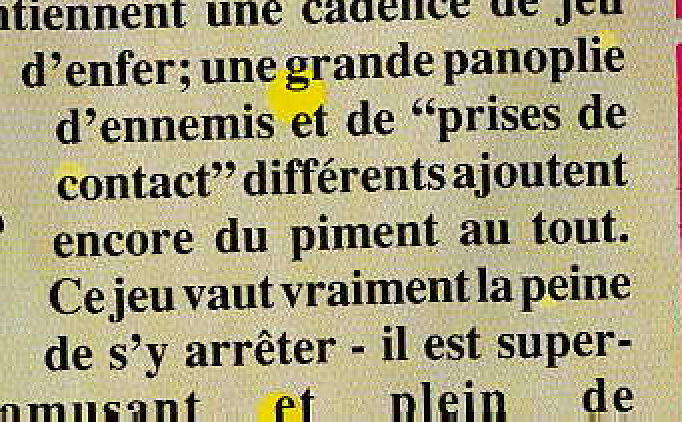
Voici un portail secret qui vous ouvre la voie vers l'autre côté du système solaire! Apprenez-en le secret sur la planète Cyberia.



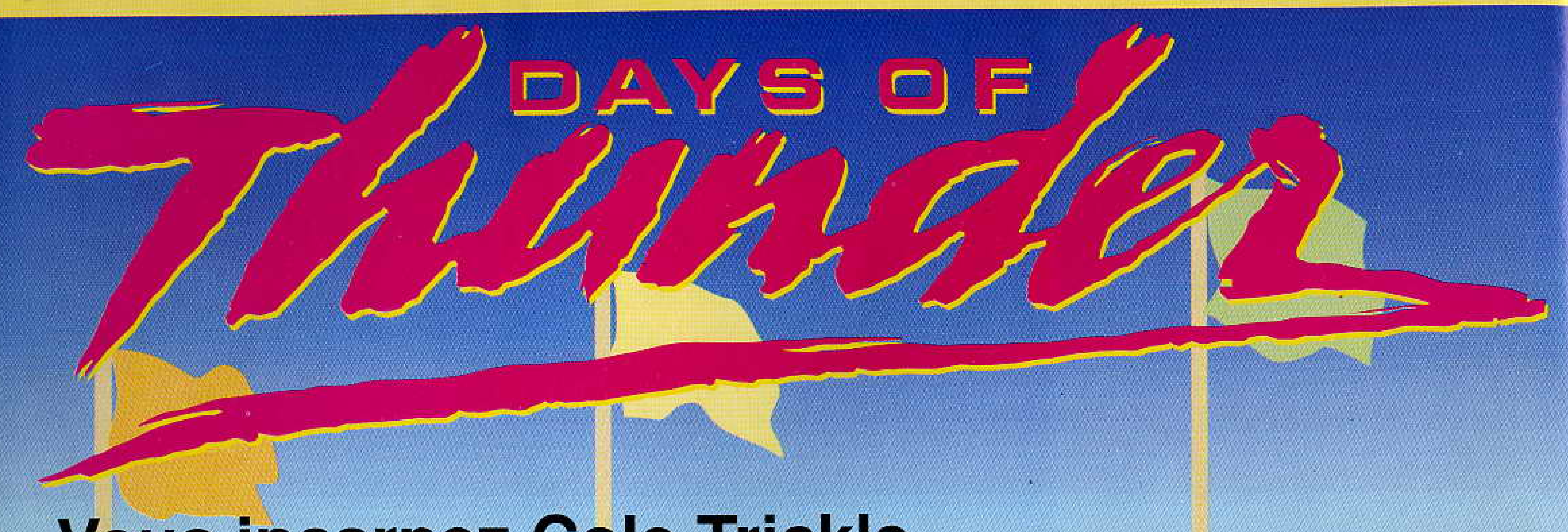


TOUJOURS PLUS AVANT DANS L'ESPACE

Tout un tas d'aventures vous attendent avec Rad Gravity. Une multitude de complots annexes et de missions maintiennent une cadence de jeu d'enfer; une grande panoplie d'ennemis et de "prises de contact" différents ajoutent encore du piment au tout. Ce jeu vaut vraiment la peine de s'y arrêter - il est super-amusant et plein de







Vous incarnez Cole Trickle...



un pilote de stock car inexpérimenté, qui ne s'est jamais mesuré aux pistes américaines les plus difficiles. Le moment est venu d'affronter les pistes de Daytona, Atlanta, Michigan et les autres, et de tenter de remporter la Series Cup. Mais la concurrence est féroce, et vos sponsors observent vos moindres mouvements, une seconde place ne saurait les satisfaire. Allez, p'tit gars, quand faut y aller ... Chose promise, chose due ...

RACE RESULTS

DAYTONA BEACH RACE RESULTS

POS	DRIVER	PTS
1	RUSS WHEELER	180
2	ROWDY BURNS	180
3	COLE TRICKLE	165
4	PETER RAE	160
5	JOE TRYMAN	155
6	LYLE RITTER	150

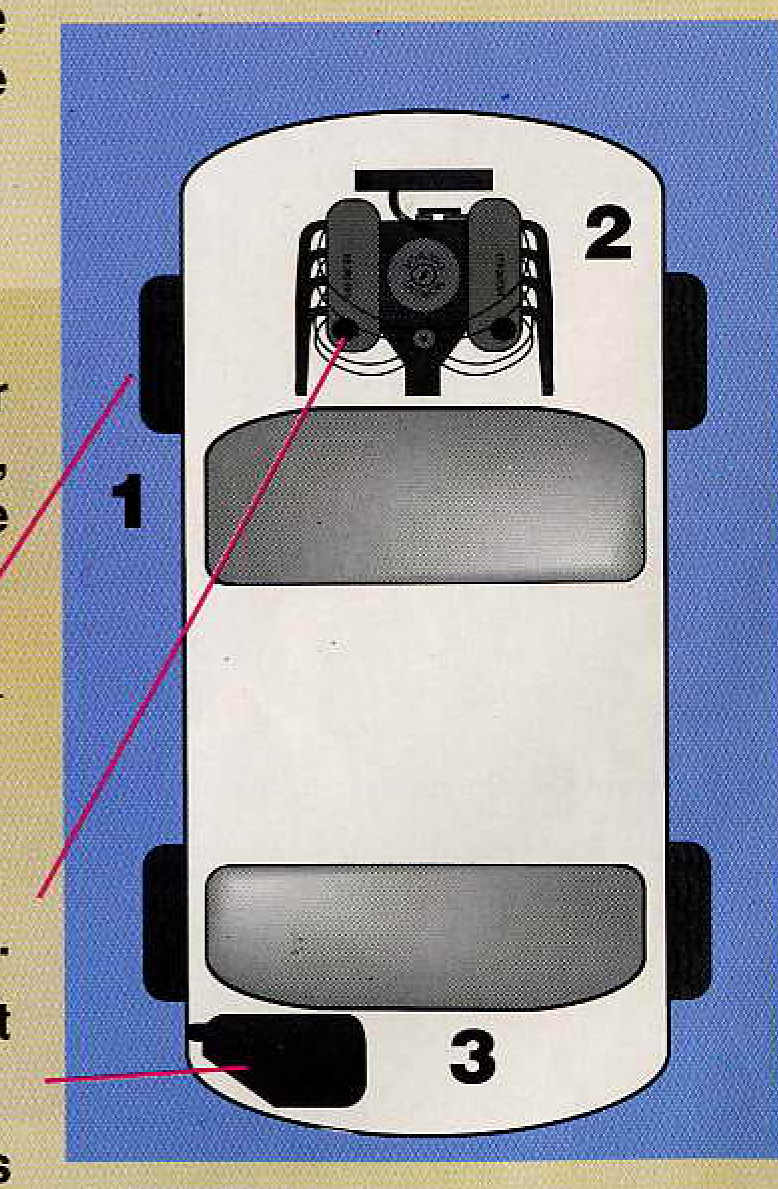
La Series Cup

La Series Cup se déroule sur huit pistes différentes, chacune mettant à l'épreuve vos talents de pilote. Vous allez également affronter vos grands rivaux, Rowdy Burns et Russ Wheeler, ainsi que treize autres concurrents. Tous ambitionnent la première place. Ce sont des pilotes endurcis, chevronnés, agressifs et assez futés pour se mesurer à un petit bleu qui débarque.

A la fin de chaque course, vous obtenez un certain nombre de points en fonction de votre position à l'arrivée. Des points bonus sont accordés aux pilotes qui ont réussi à passer en première position au moins une fois, et aussi à celui qui est resté en tête pendant le plus long laps de temps.

Votre Stock Car

Ce petit bijou est le rêve de tout adolescent. Construit pour résister aux pires traitements, c'est un véhicule de gagnant, mais ne lui infligez pas trop d'épreuves, sinon vous risqueriez de rentrer à pied à la maison.



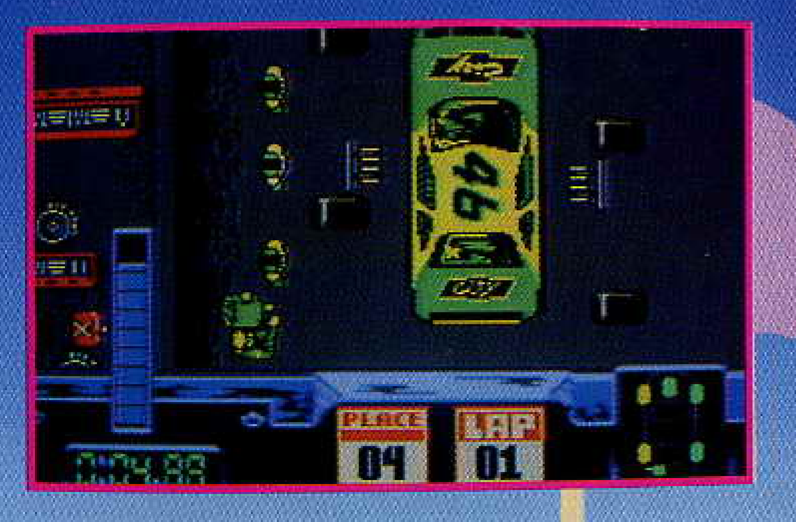
Voyants D'incidents Mécaniques

1 - Pneus - Des pneus usés accrochent moins dans les virages.

2 - Moteur - Trop de mauvais traitements et ses performances et sa vitesse de pointe en souffriront sérieusement.

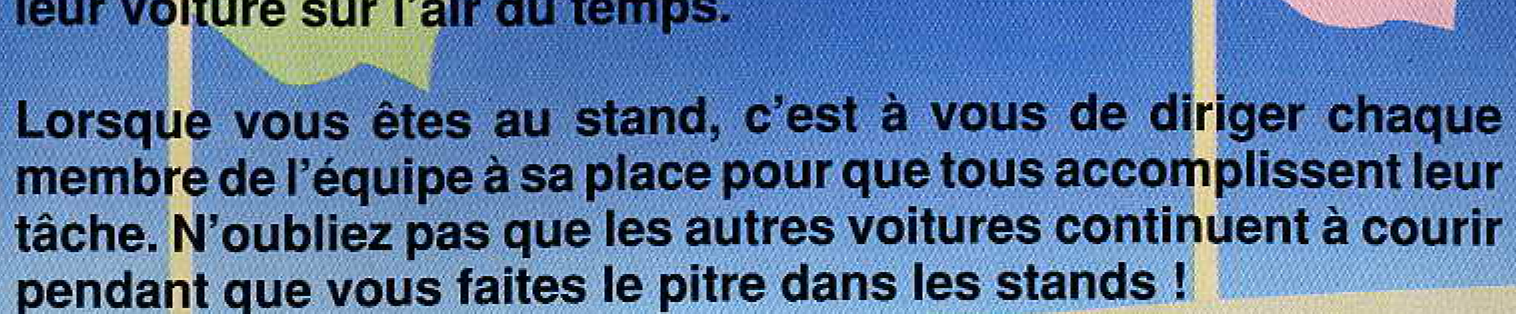
3 - Réservoir d'essence - Trop d'accrochages et vous vous retrouverez avec une sérieuse fuite d'essence.

Arrêts Au Stand



Certaines de ces courses vous faisant courir jusqu'à 30 tours de piste, vous devrez fatalement rendre visite à votre stand. Surveillez bien votre niveau d'essence ainsi que les voyants d'incidents - même les pilotes les plus chevronnés ne peuvent faire courir leur voiture sur l'air du temps.

Lorsque vous êtes au stand, c'est à vous de diriger chaque membre de l'équipe à sa place pour que tous accomplissent leur tâche. N'oubliez pas que les autres voitures continuent à courir pendant que vous faites le pitre dans les stands !



Qualification



Considéré comme sans espoir de réussite, vous êtes le dernier pilote à concourir pour la position de départ. Et c'est un atout car vous allez pouvoir connaître le meilleur temps de tour de piste réalisé, temps qu'il vous faudra battre pour prendre le départ en pole position. Ne vous préoccupez pas de l'essence, mais tenez-vous bien à l'écart des bordures, les pneus usés pouvant vous faire perdre l'adhérence dans les virages.

Attention au Départ!



La saison commence ici. Vous venez de vous qualifier pour la troisième position, laissant seulement deux joueurs devant vous. Soudain, les feux passent au vert et vous voilà lancé. Vous mettez toute la gomme et laissez derrière vous la douzaine de concurrents lutter pour la quatrième position ...

Et c'est maintenant que vous devez faire appel à votre talent. Vous suivez l'oléoduc le long de la première courbe, en l'abordant par l'intérieur et collant à l'extérieur à la sortie. Vous vous rabattez sur l'aile de votre concurrent le plus proche et le faites sortir pour passer en deuxième position, ce qui déclenche un sacré brouhaha dans l'assistance, mais vous avez l'intention de viser plus haut encore, d'arriver le premier.



Arrivant juste derrière Rowdy Burns, vous contrôlez votre vitesse et attendez à l'intérieur. Dès que vous arrivez dans le virage, vous vous laissez glisser sur l'extérieur et, d'une soudaine pointe de vitesse, vous passez aisément votre adversaire. Et vous voilà en tête ... Mais attention, le tout est-il encore d'y rester !

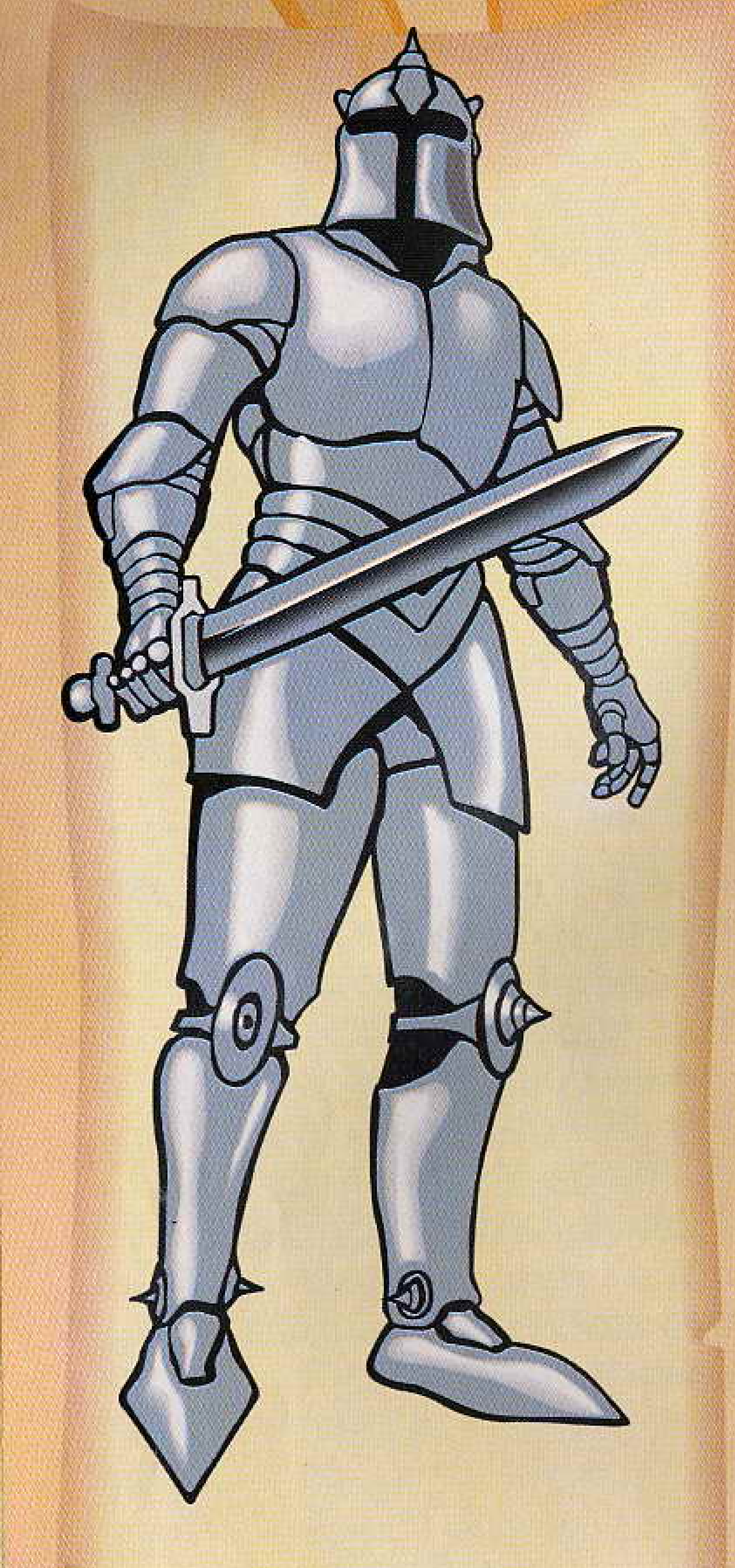








IRONSWORD



IL EST DE RETOUR!

Votre réputation de puissant guerrier Kuros s'est répandue dans tout le pays. Chaque bataille victorieuse devient légendaire ; la moindre mention de votre nom suscite émotion et admiration. Mais voici une nouvelle épreuve qui vous attend : votre plus grand adversaire est de retour, et cette fois il va vous faire subir les quatre éléments. Et oui, Malkil est de retour, et il n'est pas dans les meilleures dispositions à votre égard ...

FORMULES MAGIQUES DE DESTRUCTION

Un nouveau pouvoir est apparu dans "Ironsword" : Kuros peut désormais prononcer des formules magiques. Mais vous devez tout d'abord les découvrir. Certaines peuvent être achetées, d'autres sont enfermées dans des coffres et d'autres encore sont dissimulées au fin fond de cavernes secrètes. Toutes ces formules ont un effet direct, mais certaines ont également des effets secondaires - par exemple, la "formule familière" qui appelle un certain objet sur vous. Tentez de découvrir les pouvoirs complémentaires des formules magiques, ils pourront vous être d'une grande utilité lors du combat contre les éléments.



FICHE DU COMBATTANT

NOM : KUROS "LE PUISSANT"
RACE : CHEVALIER HUMAIN
PROFESSION : GUERRIER
ARME : L'EPEE
POUVOIR : Peut prononcer des formules magiques extraites de manuscrits anciens. Réputé comme étant le guerrier le plus intelligent du pays (qui êtes-vous donc pour oser le contester ?).

AFFRONTEMENT AVEC LES HORDES

Ce n'est pas parce que vous savez manier l'épée que vous n'avez pas besoin d'autres armes. N'en croyez rien ! Même les plus petits êtres sont féroces, et la route est longue pour traverser chaque niveau et parvenir à l'élément ; vous allez donc avoir besoin de toute l'aide que vous pourrez obtenir. Les meilleurs objets se trouvent à l'intérieur de coffres fermés à clef ... et vous devez donc rechercher la clef.



LE PAYS DE SINDARIN



Le plan démoniaque de Malkil consiste à utiliser les éléments pour prendre possession du paisible et souriant pays de Sindarin - représentant son plus grand châtiment, vous devez l'arrêter. Chaque section de Sindarin a été envahie par un élément donné que vous devez anéantir avant de pouvoir poursuivre votre périple.

Mais vous n'êtes pas complètement livré à vous-même. Vous pouvez obtenir de l'aide, à condition d'y mettre le prix ... même les conseils sont payants. Il est donc très avisé de récolter toutes les pièces d'or laissées par les monstres vaincus.

UNE BONNE VIEILLE PETITE AUBERGE

A l'auberge, vous allez tomber sur un aubergiste qui se fait une joie de vous vendre des provisions, des objets ou des formules magiques. Si vous êtes à court d'argent, vous pouvez toujours tenter votre chance à son jeu de hasard, mais vous êtes prévenu : des rumeurs prétendent qu'il n'est pas si honnête qu'il y paraît ...

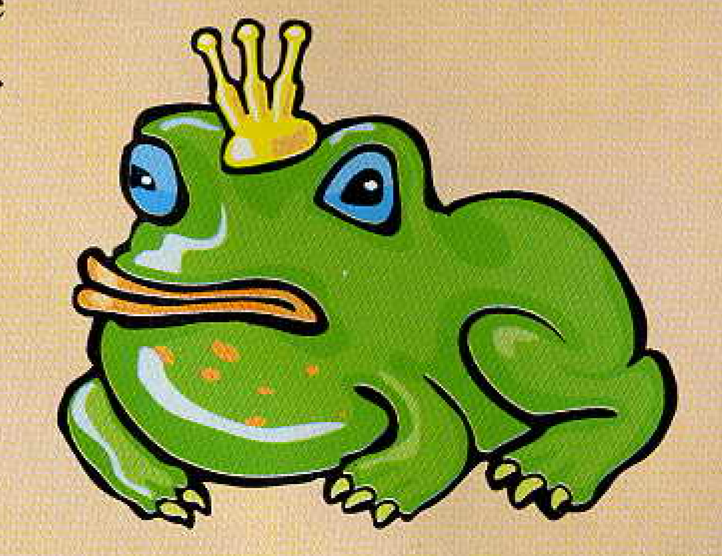


LES ROIS ANIMAUX

Les Rois Animaux se sont retranchés dans des cachettes secrètes depuis que les éléments ont envahi les paisibles contrées. Ils détiennent encore certaines informations ou, dans certains, cas, il peuvent vous apporter une aide précieuse. Mais vous devez tout d'abord leur restituer un certain objet qu'ils ont abandonné dans leur fuite. Il est extrêmement important de rendre visite à ces alliés, ils représentent parfois le seul moyen de passer au niveau suivant.



▲ Il vous offre une virée si vous retrouvez cet objet ...



LA PUISSANCE DES ELEMENTS

▼ ... la poule aux oeufs d'or ne pensait certainement pas à vous sur le moment.



Les quatre éléments ont conquis la plupart de votre pays, il vous faut donc explorer un grand nombre de recoins dangereux pour achever votre quête. Découvrez les passages secrets, les pouvoirs de votre ennemi et recherchez les ouvertures dans la défense de l'élément. N'oubliez pas qu'il existe toujours un moyen de s'en sortir : il suffit de bien chercher ... c'est autant à votre cerveau qu'à vos muscles que vous devez d'être arrivé jusqu'ici ...

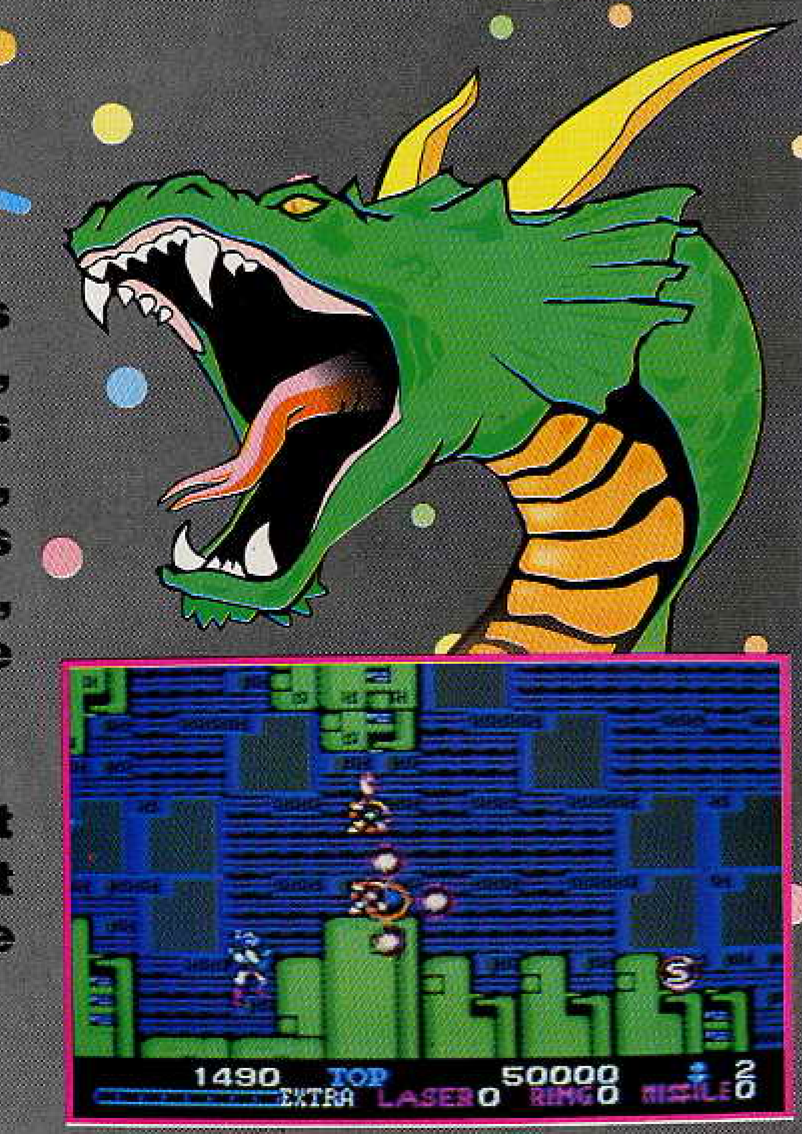
BURAI FIGHTER

Les Burai arrivent - vous êtes notre dernière chance ! Ce sont les derniers mots que vous avez entendus avant de vous mettre en route pour votre long périple. Vous avez pour ordre d'attaquer les ennemis Burai en plein coeur, mais leurs défenses sont loin d'être faibles. Votre persévérance va être mise à rude épreuve. Après tout, ces types ont tout de même conquis la moitié d'une galaxie, ils ne risquent donc pas de s'évanouir à la simple vision d'un guerrier brandissant un laser ! Autant vous dire que chaque coup que vous tirerez comptera ...

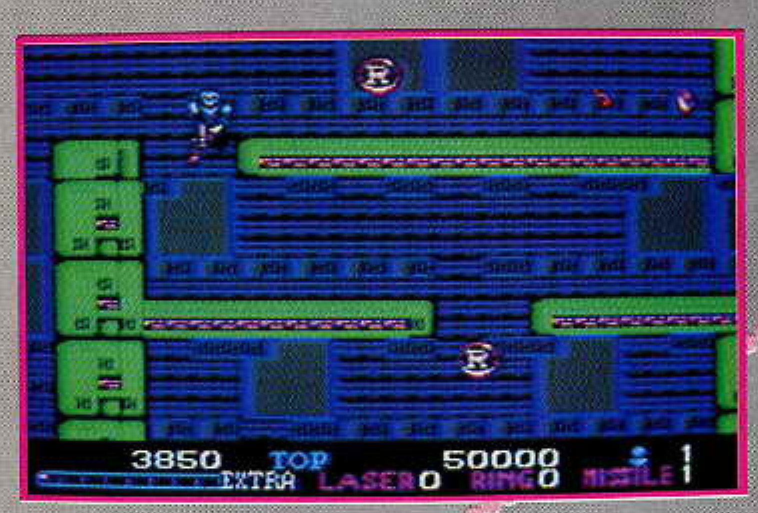
POUR ABATTRE LES BURAI

Les combattants anti-extraterrestres ne sont pas plus forts que vous. Vos fusils tirent dans huit directions différentes, et vous êtes aussi capable d'utiliser les nombreuses capsules d'énergie abandonnées par certains ennemis. Entre autres, vous trouvez des lasers, des anneaux et des missiles, mais vous n'êtes autorisé à les utiliser qu'un par un. Par ailleurs, si vous récoltez cinq capsules de la même arme, cette arme passera au niveau de puissance supérieur.

Vous pouvez aussi ramasser une capsule rotative qui sert de bouclier, ainsi que les bombes au cobalt dont l'effet est impressionnant sur les ennemis de petite taille mais faible sur l'un des chefs.



AFFRONTEMENT AVEC LES BURAI



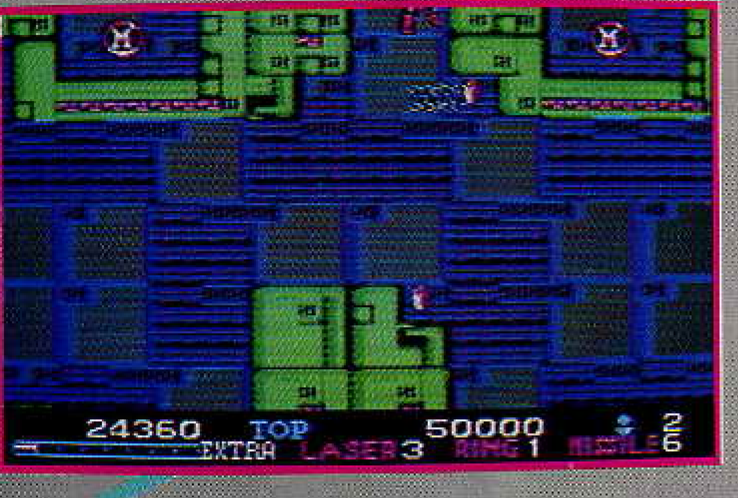
Ce n'est pas pour rien que l'on considère ces types comme hyper intelligents ! Des attaques en formation soutenue par des tourelles mitrailleuses fixes permettent de parer à tout mais ne perceront pas les défenses initiales.

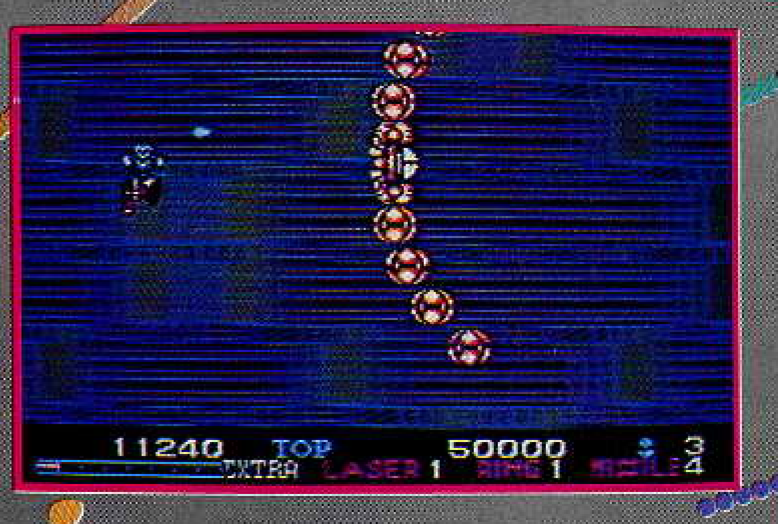
Chaque niveau présente non seulement un gardien de fin de niveau impressionnant, mais aussi un grand nombre de trappes et d'autres ennemis. Certaines capsules d'armes ont été placées à des endroits stratégiques pour tenter de vous distraire en les ramassant ; en effet, si vous n'êtes pas assez rapide, vous serez tout bonnement pris en sandwich entre deux murs.

NIVEAU 1

◀ Détruisez Foureyes pour obtenir des capsules supplémentaires.

▶ Poussez ici pour obtenir des objets bonus.





◀ Faufilez-vous derrière cet ennemi et tirez dans le noyau pour le détruire.

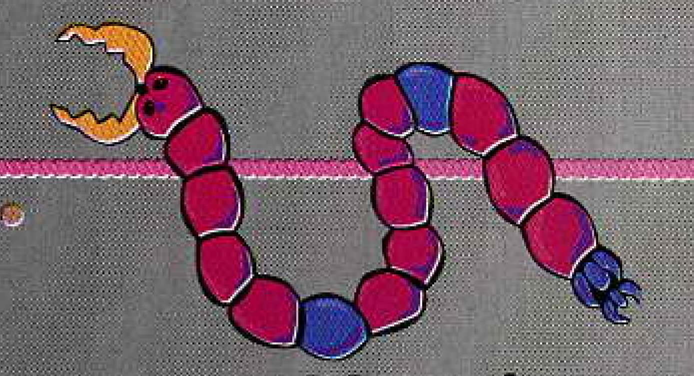
▼ Mettez Giganticrab hors combat en visant les yeux avec le laser.



NIVEAU 2

◀ Attention aux bras tournoyants!

▼ Seuls les plus rapides parviendront à ramasser ces capsules!



▼ On monte! Attention aux tourelles mitrailleuses cachées.





▼ Abattez Jawsipede dans les sections colorées afin de vous diriger vers la victoire.



PLUS AVANT DANS LA BASE BURAI

Le jeu comporte sept niveaux au total, la plupart à vue latérale, mais deux doivent être abordés d'en haut. La grande variété et les différents registres du jeu, ainsi que les graphismes en couleurs font de "Burai Fighter" un jeu très à part, qui devrait être rapidement indispensable aux amateurs du genre!

Burai Fighter Deluxe



Les Burai sont de retour parmi nous, cette fois-ci dans une version monochrome prestigieuse et tout aussi accro. Cette version Game Boy™ du favori NES présente une nouveauté : l'option jeu à deux, utilisée avec le Game Link™.

Les niveaux sont aussi nombreux dans "Burai Fighter Deluxe", et l'arsenal d'armes a également été intégré. Faites votre choix parmi le laser, l'anneau ou les missiles pour combattre les ennemis. Vous pouvez encore utiliser les bombes à tête chercheuse pour les balayer de l'écran. Mais il faudra faire appel à toute votre expérience au lieu de tirer dans tous les sens lorsque vous affronterez les gardiens à la fin du niveau. Ces chefs Burai ont un point faible, encore faut-il découvrir lequel!

En traversant les différents niveaux de "Burai Fighter", vous vivrez plein d'aventures et de moments palpitants. Il y a aussi le bonus supplémentaire que renferment les pièces secrètes, et c'est un jeu éprouvant, chaque type d'ennemi nécessitant des techniques d'attaque différentes. Globalement, "Burai Fighter Deluxe" est aussi exceptionnel sur le Game Boy™ que sur sa grande soeur, alors ne le manquez surtout pas!!

Dr. Mario



Tous les petits veinards qui ont le Game Boy™ ont joué à "Tetris" ; maintenant essayez "Dr. Mario"!
Dans un combat contre les germes, vous devez aider Mario à détruire un virus ravageur en le bombardant à grands coups de vitamines. Pour détruire un virus donné, vous devez aligner les vitamines de même couleur, et dès qu'il y en a quatre ou plus sur une ligne, la série disparaît. Comme dans "Tetris", vous avez un certain nombre de niveaux différents, ainsi que trois vitesses pour vous mettre continuellement à l'épreuve. Le véritable secret réside dans l'apprentissage de techniques spéciales - faire glisser des capsules, abattre deux ou trois lignes simultanément et construire des blocs horizontaux sont quelques-uns des moyens qui vous permettront d'augmenter considérablement votre score.
Si vous avez aimé "Tetris", vous allez adorer "Dr. Mario". On ne voit vraiment plus le temps passer, ce qui est une bonne nouvelle pour les adeptes du Game Boy™.



The Chessmaster



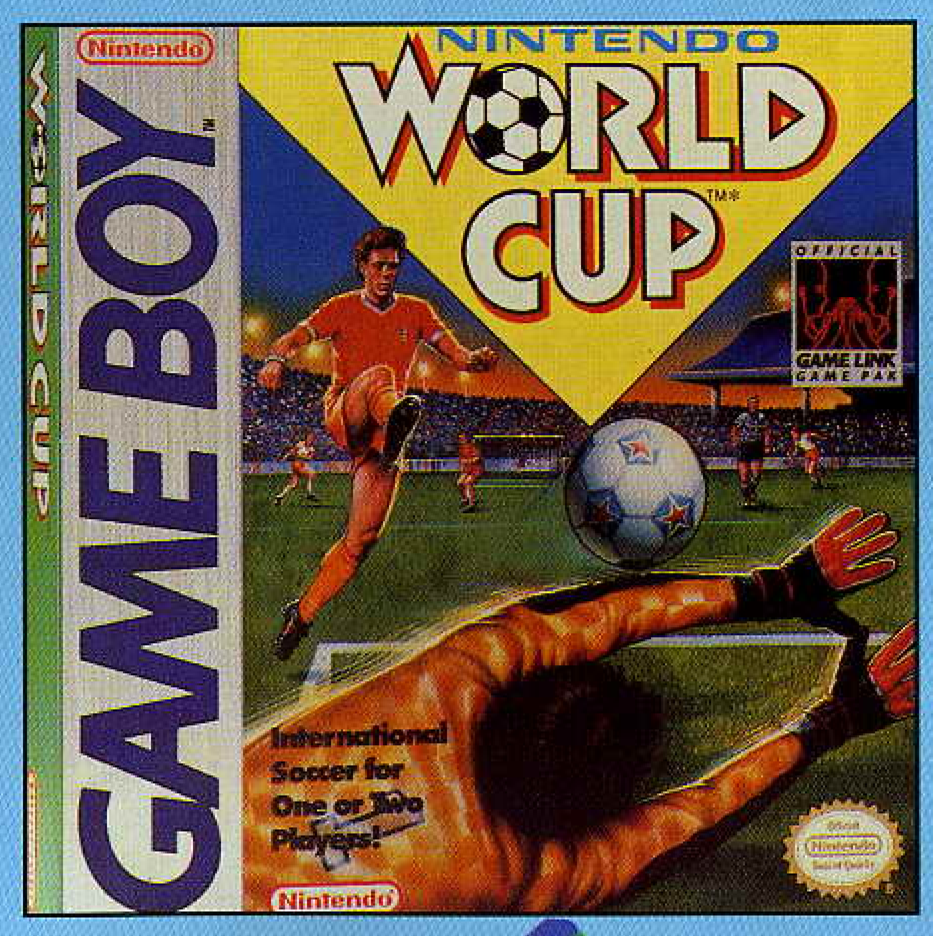
L'un des plus anciens et indiscutablement l'un des plus intelligents jeux de stratégie du monde a fait son apparition sur le Game Boy™ dans la lignée des jeux Nintendo. Non seulement vous bénéficiez d'une simulation étonnante, mais vous découvrez également une fonction parlante et des options rendant le jeu encore plus véridique.

Vous pouvez sélectionner un jeu en mode normal, dans lequel apparaît un échiquier complet de la taille de l'écran , ou bien opter pour une vue "Salle de Commandement" dans laquelle les coordonnées et les coups sont également affichés. De plus, si vous êtes novice aux échecs, vous disposez d'un mode apprentissage qui vous permet de voir quels déplacements sont possibles pour la pièce que vous avez sélectionnée.

Le jeu offre seize niveaux informatiques différents dans le jeu à un joueur, alors que le jeu à deux oppose simplement un joueur contre l'autre. Parmi les autres options disponibles, vous avez les déplacements arrière/rejouer, la fonction sauvegarde/chargement de jeu, le changement de couleur plus bien d'autres options, dont un grand nombre que vous ne compteriez trouver que sur un jeu d'échecs très perfectionné.

Du novice au grand expert, de six ans à soixante ans, "Chessmaster" éveillera en tous une véritable passion.

Nintendo World Cup

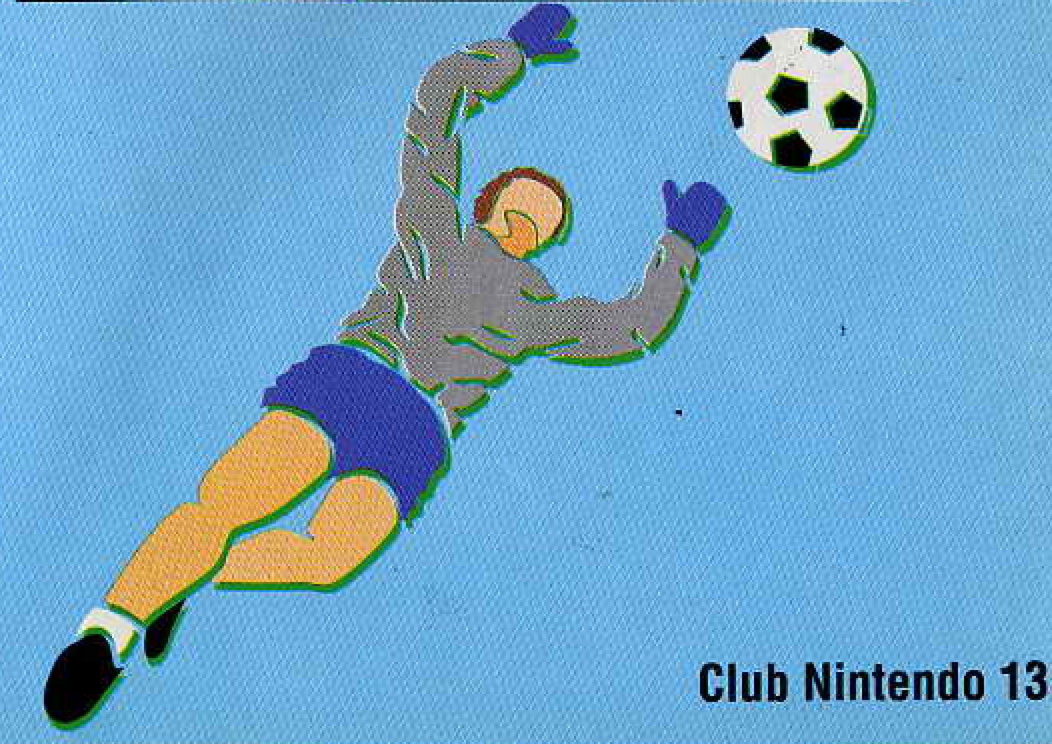


Entrez dans le monde du football dans une autre version Game Boy™ d'un succès du NES, "Nintendo World Cup". L'action a beau être miniaturisée, le jeu n'a absolument pas souffert du rétrécissement!

Sélectionnez votre équipe nationale dans la liste proposée, puis conduisez-la dans tous les matches jusqu'à la finale proprement dite. Utilisez les différentes techniques pour marquer des buts spectaculaires, mais méfiez-vous des contre-attaques : vous devrez hurler très vite les bonnes instructions si vous restez dans le moitié de terrain adverse.

Comme dans la version NES, "Nintendo World Cup" prend toute sa mesure dans le jeu à deux. Rien n'est plus satisfaisant que de marquer d'un coup de tête contre un ami qui préfère le plaquage brutal au jeu fair-play!!

"Nintendo World Cup" est tout aussi prenant sur le Game Boy™. Les mordus de foot ne peuvent pas se permettre de le rater!!

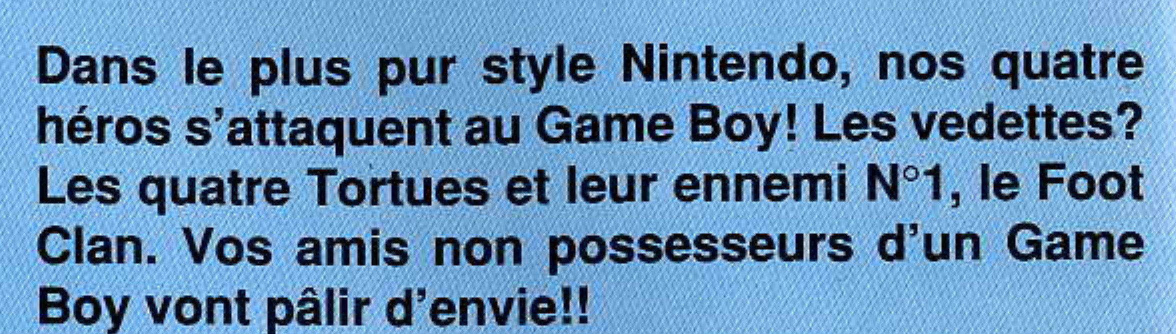






En route pour Crazy Castle et le monde du dessin animé. Aidez Bugs, la méga-vedette de cinéma à vaincre ses ennemis fous furieux! Cette nouvelle cartouche de jeu sur Game Boy contient ce qui se fait de mieux en matière de dessins animés loufoques.

Une multitude de personnages de Loony Tune -y compris Daffy Duck, Wile E Coyote et Sylvester le Chat- vont essayer de vous arrêter. A vous de guider Bugs à travers des pièces hantées, d'escalader des tuyaux rouillés et de dévaler des escaliers branlants. Soyez prompt à déceler les objets spéciaux, surtout la potion magique -une seule gorgée et rien ne peut vous arrêter! Guettez l'apparition de Bugs Bunny Crazy Castle au magasin du coin - vous seriez fou de le rater!



Dans le plus pur style Nintendo, nos quatre héros s'attaquent au Game Boy! Les vedettes? Les quatre Tortues et leur ennemi N°1, le Foot Clan. Vos amis non possesseurs d'un Game Boy vont pâlir d'envie!!

Avis à tous les héros en herbe : les 5 magnifiques niveaux puissance P qui vous attendent sont combinés aux émotions et aux sensations auxquelles vos mutants préférés vous ont habitué. Frayez-vous un chemin dans la banlieue de New York. Battez-vous contre les Foot Fools et les Clan Clowns qui vous tendent des embuscades dans les égouts et essaient de s'emparer du Technodrome. Cette cartouche de jeu passionnante vous laissera pantelant!



Pour finir, voici "Radar Mission", une sorte d'original dans la vague de titres pour le Game Boy™. Ce jeu, basé sur le principe classique de la bataille navale, a subi une phase de transition pour le moins étrange. Finis papier et stylo, vive les ordinateurs ultra perfectionnés pour cette version Game Boy™.

Ce jeu recèle bien plus de surprises qu'il n'y paraît lorsque vous tentez de prendre d'assaut les navires de votre adversaire en tapotant les coordonnées. Inutile de dire que le mode de jeu à deux est captivant, bien que le jeu en solo soit également très amusant.



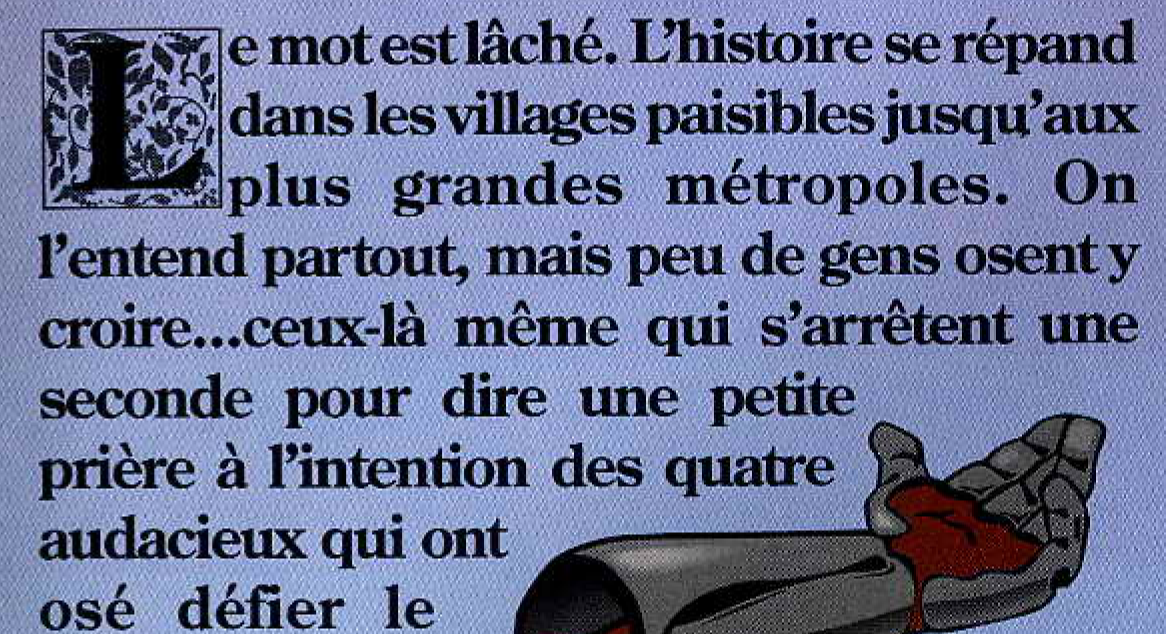
Prenez part à l'un des nombreux tournois de billard qu'offre cette simulation étonnante à 9 boules. Des commandes souples et des boules tournoyantes d'un réalisme surprenant en font un jeu indispensable !

Que ce soit en modes 1 ou 2 joueurs, vous resterez collé au tapis pendant des heures entières ; le simple fait d'apprendre certaines règles du jeu à 9 boules va vous accaparer pendant un sacré moment ! C'est en jouant tous les coups savants que vous en tirerez pleinement satisfaction, bien que le fait de frapper les boules droit et en ordre vous accorde plus de points que n'importe quelle figure savante !

GAUNTLET II

ON RECHERCHE: Quatre Aventuriers Courageux

Le mot est lâché. L'histoire se répand dans les villages paisibles jusqu'aux plus grandes métropoles. On l'entend partout, mais peu de gens osent y croire...ceux-là même qui s'arrêtent une seconde pour dire une petite prière à l'intention des quatre audacieux qui ont osé défier le Gauntlet...



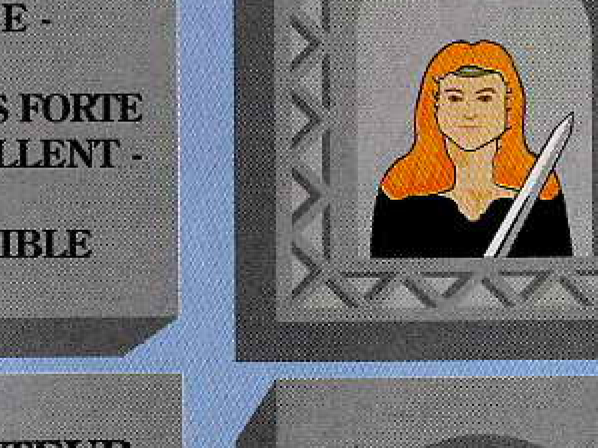
Lancez Le Defi

Gauntlet II" est une version innovatrice et étonnamment précise du jeu d'arcade. C'est un savant mélange d'action et de stratégie mais, mieux encore, quatre joueurs peuvent prendre part au jeu en même temps! L'étude qui suit vous donnera quelques indications; vous y trouverez des informations essentielles qui vous sauveront probablement la vie!

Les Quatre Aventuriers Courageux



THOR LE GUERRIER
ARMURE: PEAU EPAISSE - BONNE DEFENSE
PUISSANCE DE TIR: TRES FORTE
CORPS A CORPS: EXCELLENT - UTILISE LA HACHE
POUVOIR MAGIQUE: FAIBLE



THYRA LA WALKYRIE
ARMURE: BOUCLIER - DEFENSE EXCELLENTE
PUISSANCE DE TIR: FAIBLE
CORPS A CORPS: BON - UTILISE L'EPEE
POUVOIR MAGIQUE: MOYEN



MERLIN L'ENCHANTEUR
ARMURE: AUCUNE - DEFENSE FAIBLE
PUISSANCE DE TIR: BONNE
CORPS A CORPS: FAIBLE - N'UTILISE AUCUNE ARME
POUVOIR MAGIQUE: EXCELLENT

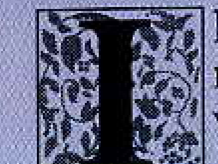


QUESTOR LE LUTIN
ARMURE: POURPOINT DE CUIR - DEFENSE MOYENNE
PUISSANCE DE TIR: FAIBLE
CORPS A CORPS: MOYEN - UTILISE LE POIGNARD
POUVOIR MAGIQUE: BON

Chaque personnage présente ses propres points forts et points faibles. Décidez donc de celui qui vous convient le mieux. Si, par exemple, vous aimez assurer le soutien de l'équipe, vous apprécierez l'utilisation de potions magiques dans le rôle de Merlin ou de Questor. Si, par contre, vous avez l'âme d'un chef, vous opterez plutôt pour Thor ou Thyra.

Par ailleurs, chaque personnage est doté d'un score santé qui s'amenuise chaque fois que vous êtes atteint ou blessé. Vous pouvez le régénérer avec de la nourriture, mais il est préférable de ne pas se jeter à corps perdu dans les combats de façon à maintenir votre énergie.

Dans Les Labyrinthes

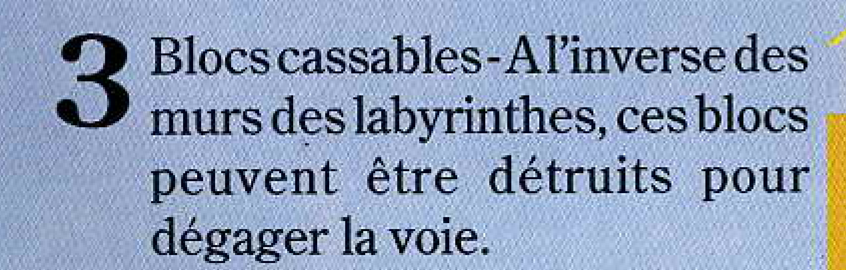



Il existe plus de 100 labyrinthes dans "Gauntlet II" qui vous réservent de sacrées surprises. Voici une petite idée de ce qui vous attend...

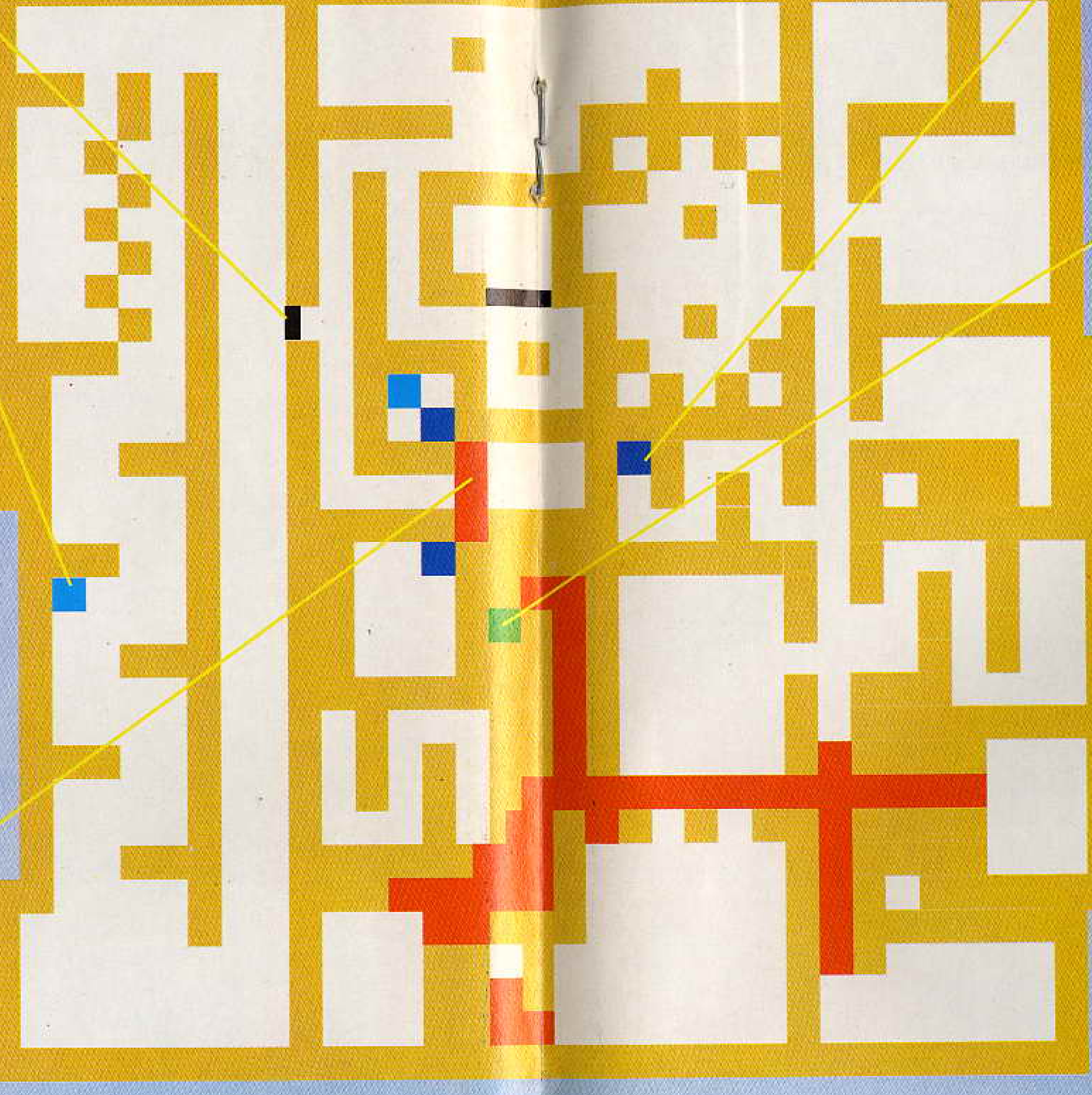


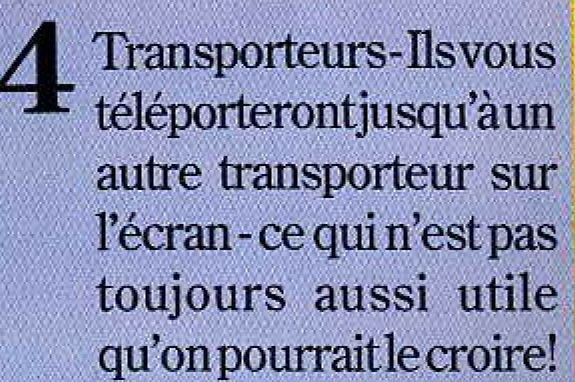
1 Portes - Pour passer les portes, vous avez besoin de clefs, mais il semble bien qu'il n'y en ait jamais assez!

2 Trappes - Il existe deux types de trappes : les trappes utiles qui vous font franchir des blocs, et celles qui renferment des hordes de monstres en furie. Le problème est qu'elles se ressemblent à s'y méprendre. Que la vie est dur, parfois!

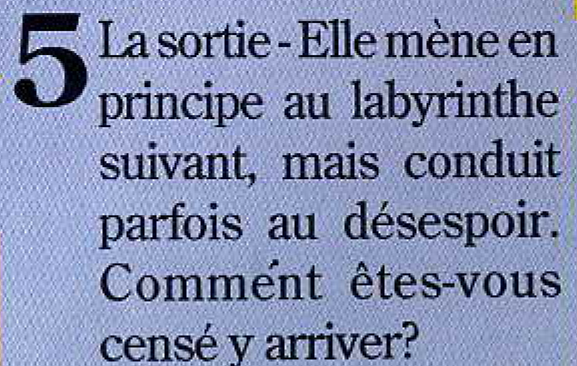


3 Blocs cassables - A l'inverse des murs des labyrinthes, ces blocs peuvent être détruits pour dégager la voie.





4 Transporteurs - Ils vous téléporteront jusqu'à un autre transporteur sur l'écran - ce qui n'est pas toujours aussi utile qu'on pourrait le croire!



5 La sortie - Elle mène en principe au labyrinthe suivant, mais conduit parfois au désespoir. Comment êtes-vous censé y arriver?



Parmi les autres trucs et pièges à déceler, il y a les champs de force qui affectent sérieusement votre santé, les sorties mobiles, les tuiles assommantes et même de fausses sorties (autrement dit, qui ne vous mènent nulle part).



Objets et Artifices

Il existe beaucoup d'objets différents que nos quatre aventuriers intrépides doivent ramasser. Essayez les trucs suivants pour vous aider en chemin, mais ne soyez pas trop gourmand : laissez à vos coéquipiers la chance de ramasser des objets magiques si vous en avez déjà un.

CLEFS - Ouvrent les portes.

ALIMENTS/CIDRE - Restaurent votre santé.

CIDRE EMPOISONNE - Amenuise votre santé; à éviter.

POTIONS - Détruisent les monstres, mais leur effet dépend de votre pouvoir magique.

TRESOR - Accorde des points bonus.

AMULETTES

INVISIBILITE - Vous rend invisible.

INVULNERABILITE - Vous ne pouvez plus être blessé, mais votre santé s'amenuise de façon normale.

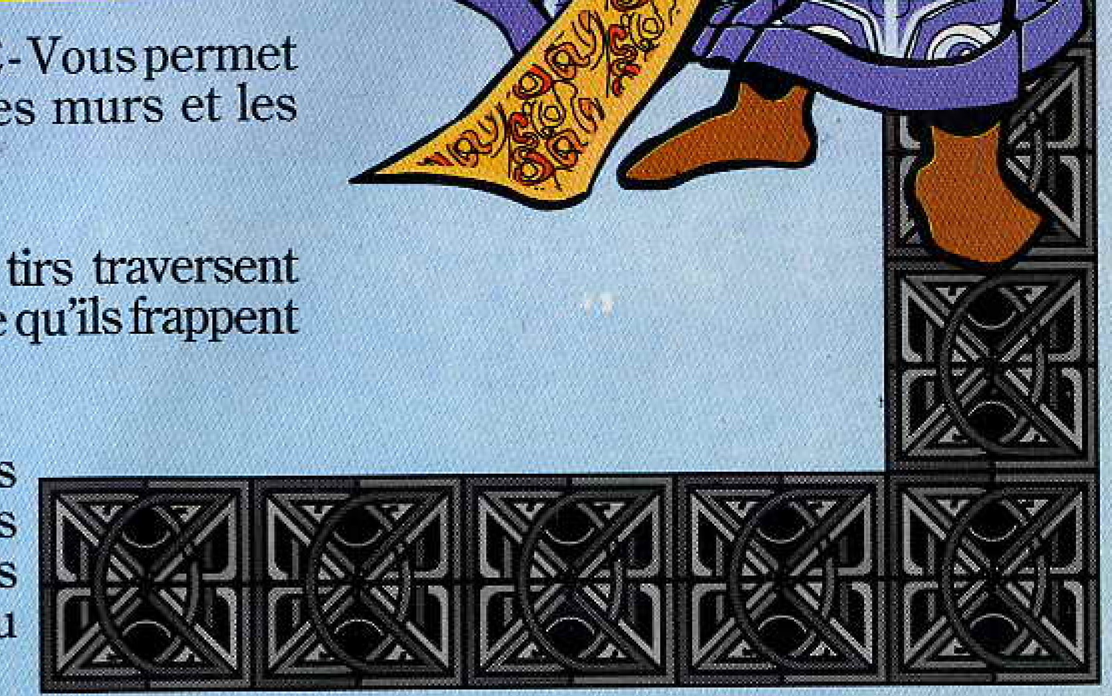
FORCE REPOUSSANTE - Vous rend si laid que même les monstres vous fuient!



PASSE-MURAILLE - Vous permet de passer à travers les murs et les objets.

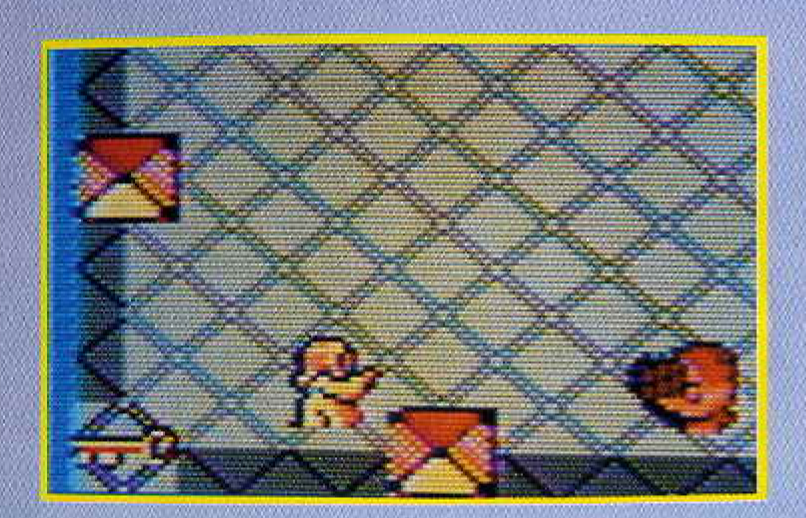
SUPER-TIRS - Vos tirs traversent les monstres jusqu'à ce qu'ils frappent un mur.

TIRS A REBOND - Vos tirs rebondissent sur les murs jusqu'à ce qu'ils frappent un monstre ou un personnage.

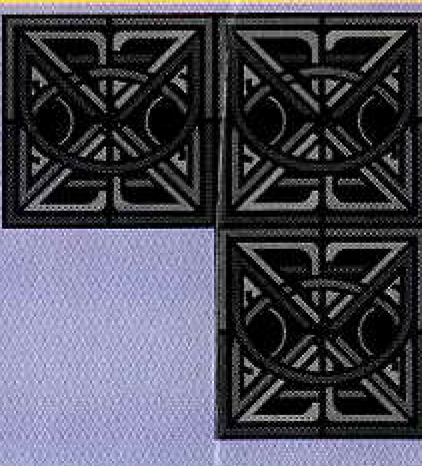


Attention: Danger!


Certains labyrinthes font intervenir un MONSTRE dans le jeu. Lorsqu'il vous touche, tous les monstres sont dirigés contre vous. La seule façon de vous en débarrasser est de toucher à votre tour un autre personnage et de le transformer en MONSTRE, exactement comme quand vous jouez à chat.



Pour Blesser d'autres Joueurs



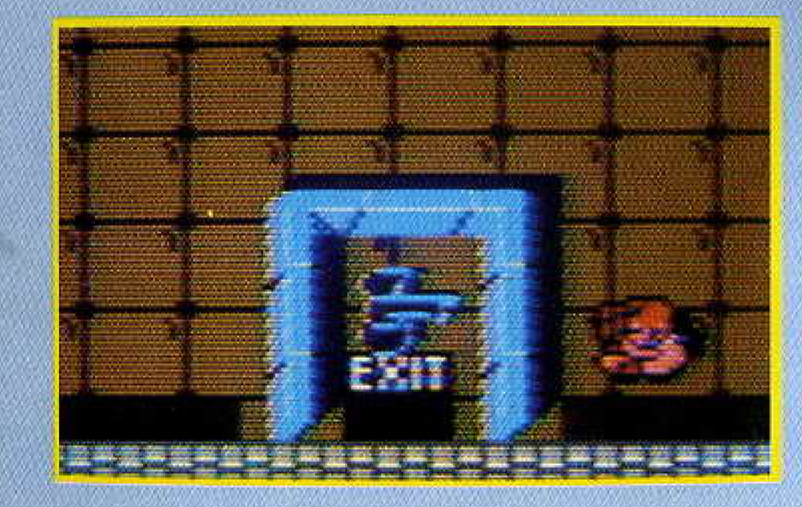
Dans des circonstances normales, vos tirs sont sans aucun effet sur les autres joueurs, mais à certains niveaux, vous pouvez étourdir et même blesser vos coéquipiers. A moins que vous ne comptiez leur faire passer un sale quart d'heure (quelle honte), le mieux est de viser avec un peu plus de précision dans ces labyrinthes particuliers.

Les Monstres Errants

Vous devez affronter toute une flopée de monstres différents en cherchant la sortie. Le travail en équipe est essentiel pour les combattre - ce n'est pas un jeu pour les lâches, loin de là!

▲ *Générateurs de monstres - Frappez les pour empêcher un trop grand nombre de méchants de s'échapper.*



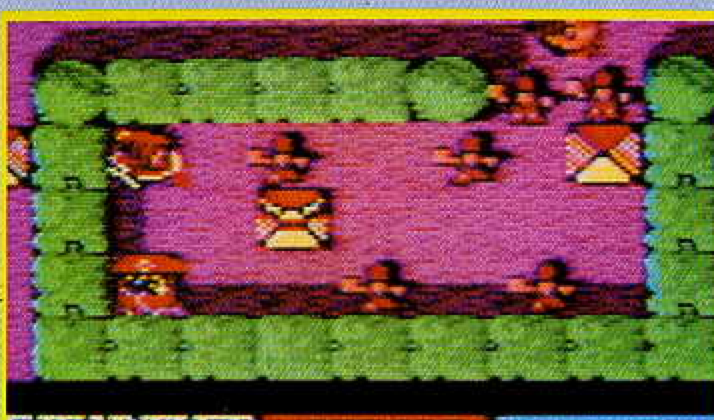


▶ *Fantômes - Ils vous frappent une fois puis disparaissent; tirez dessus à distance.*



◀ *Démons - Ces ignobles petites créatures tirent des boules de feu qui vous feront hurler si elles vous atteignent.*

▶ *Lobbeurs - Les murs s'effondrent sur le passage de ces petits êtres - ils lancent tout simplement leurs armes par dessus!*



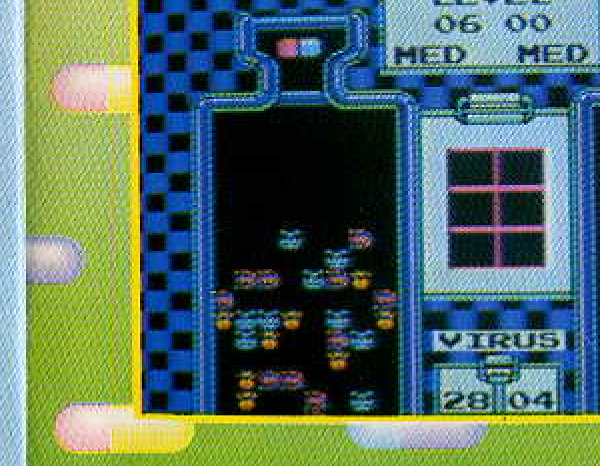
◀ *La Mort - Seule une potion magique est capable de détruire la Mort. Même Thor est incapable d'en venir à bout dans un combat au corps à corps!*

Relevez Le Défi

Avec tous ces labyrinthes, vous ne voulez pas attendre plus longtemps. Mais un tout petit conseil encore: si vous terminez sans aucune clef, et si vous vous trouvez face à certaines portes fermées, tenez-vous simplement devant pendant un moment et observez ce qui se passe...

Des Aventures à Quatre Participants

Un ou deux joueurs peuvent jouer avec le NES et la cartouche de jeu, mais notez que vous aurez besoin du NES Four Score™ pour jouer à trois ou quatre.

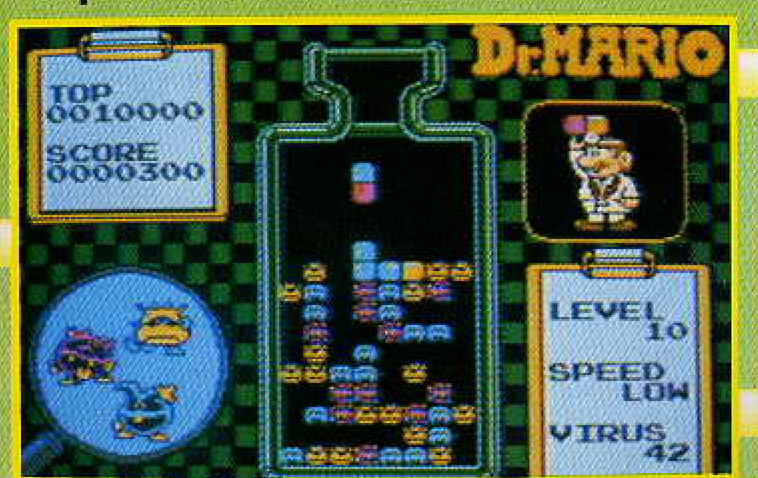




DR. MARIO™

Par une Belle Journée Radieuse...

J'étais tranquillement en train de tester quelques micropuces d'étrange allure lorsque la Princesse entra précipitamment, expliquant à vive voix que des germes étaient en train de se propager à la vitesse grand V dans les bouteilles de vitamines. Sans vouloir en entendre davantage, je me précipitai dans le laboratoire, juste à temps pour arrêter certains germes qui se répandaient hors de la bouteille la plus proche. Mais ce n'était qu'un début. Tout autour de moi, des germes grouillaient. Je me devais de prendre une mesure draconienne.



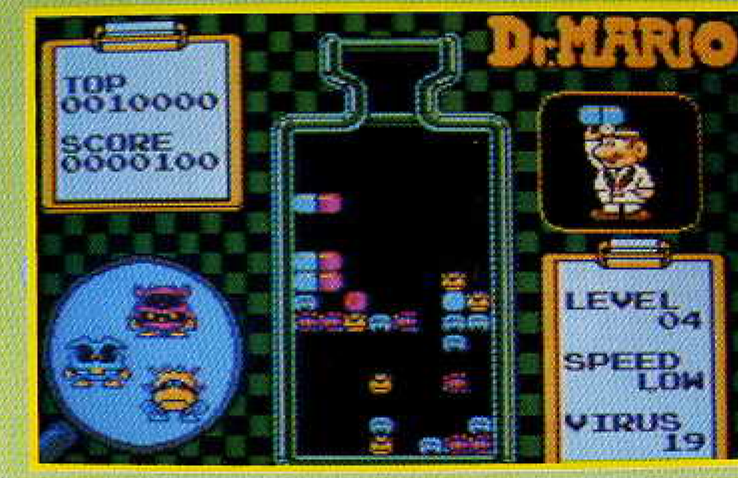
La Guerre aux Germes est Déclarée!

Je découvris que le meilleur moyen de combattre le virus consistait à le bombarder avec des vitamines saines. Pour ce faire, je devais construire une ligne de vitamines, avec le germe pris en sandwich entre les vitamines. Une fois que la ligne comportait quatre vitamines et germes de même couleur, le tout disparaissait dans la nature. Tout ça rappelle un peu "Tetris", excepté qu'ici c'est bien plus qu'un jeu vidéo : il s'agit d'un rude combat mené par les vitamines contre les virus!

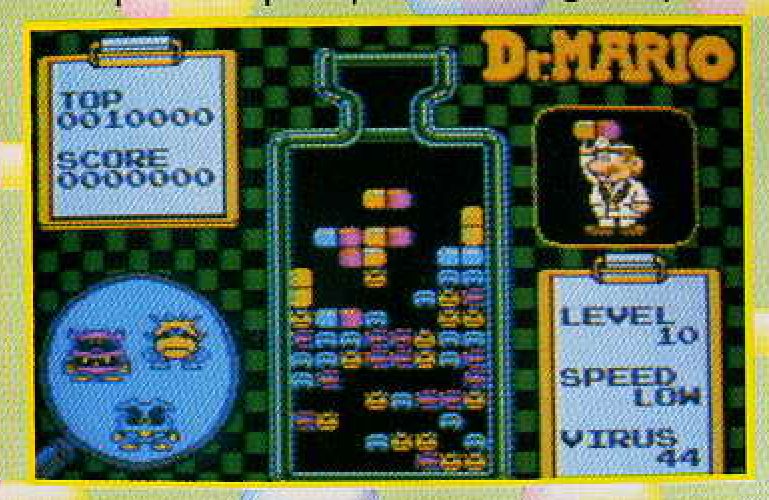
Commande des Capsules de Vitamines

Holà, j'ai bien besoin d'aide ici ! Quand je jette les capsules dans la bouteille, j'aimerais bien que vous les mettiez en place. Faites-les tourner vers la gauche ou vers la droite, et faites-les tomber - bref, faites tout ce que vous pourrez pour anéantir ces satanés germes.

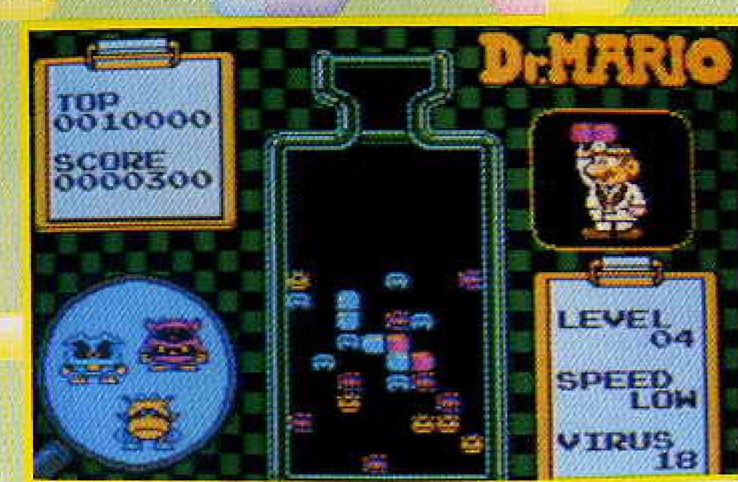
Il y a aussi un certain nombre de techniques particulières que vous pouvez utiliser au cours du jeu. Essayez l'une des stratégies suivantes pour remporter quelques bons gros points et la victoire.



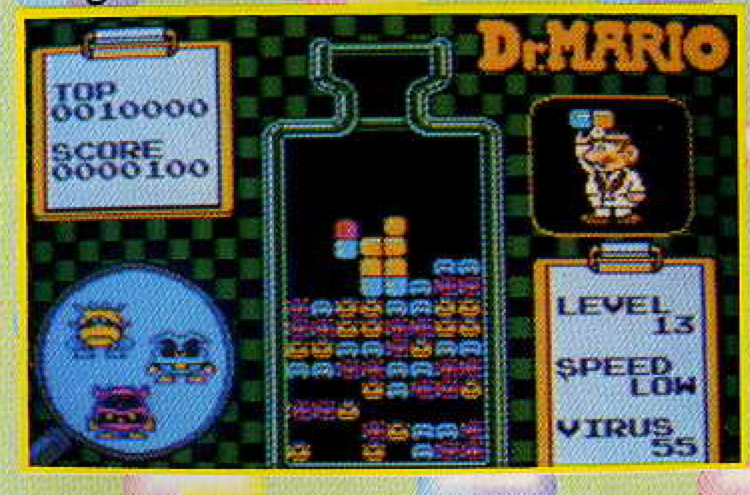
▲ *Attaquez-vous à une double ligne...*



▲ *...ou bien à une triple!*



▲ *Les experts aux doigts agiles peuvent faire glisser les capsules dans les endroits les plus difficiles.*



▲ *Les lignes horizontales fonctionnent exactement comme les lignes verticales.*

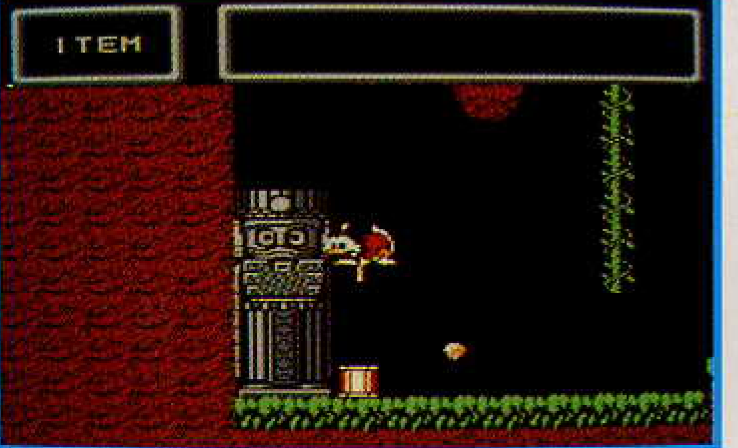
Dr. Mario en Jeu à Deux

Deux joueurs peuvent s'affronter dans la version NES de "Dr. Mario". L'écran se partage en deux (au sens figuré, bien sûr !) et chaque joueur se voit attribuer une moitié d'écran. Le jeu se déroule normalement, excepté que le gagnant à ce jeu est celui qui soit supprime le premier 30 lignes soit résiste le plus longtemps. Vous pouvez causer de sérieux problèmes à votre adversaire en construisant 2, 3 lignes ou plus, les capsules supplémentaires tomberont de son côté!

Disney's DuckTales™

L'Amazone

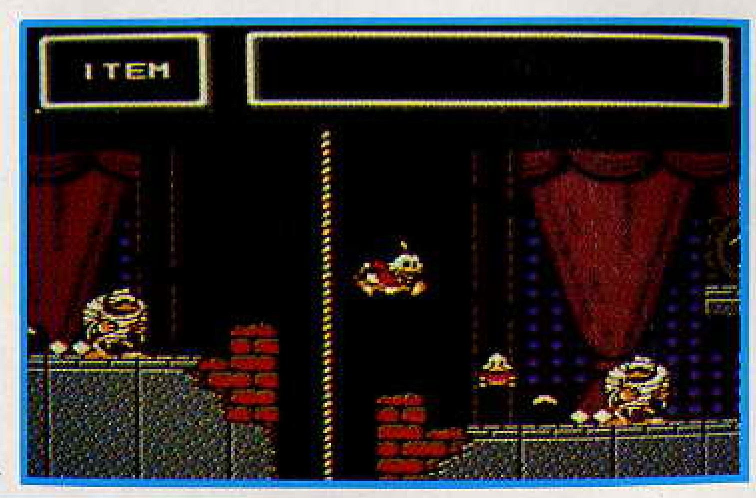
Pour découvrir la pièce secrète, tombez dans le premier trou, frappez le bloc rouge contre le mur de gauche, sautez dessus aussi haut que possible et poussez vers la gauche pour parvenir en haut du toit. Continuez sur la gauche jusqu'à la première pièce secrète dans laquelle vous récolterez un certain nombre d'objets précieux. Après les avoir ramassés, sautez sur le toit, et dirigez-vous encore sur votre gauche - vous vous trouvez alors dans une autre pièce!



L' Amazone!

De Dynamiques Stratégies Disney!

Oncle Picsou a beau être un vieux canard froid et déterminé, il a encore besoin d'une bonne dose d'aide pour se sortir sain et sauf de cette aventure. Utilisez les trucs secrets suivants pour vous aider à lui venir en aide!



Par toutes les cornemuses de la terre! C'est une vie supplémentaire!



Par tous les Saints! Encore une vie supplémentaire!

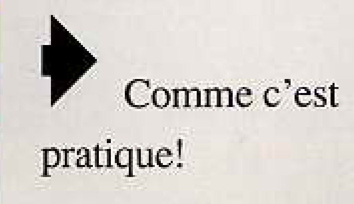
Transylvanie

Vous pouvez véritablement vous constituer une réserve de vies avec ce petit truc facile. D'abord, rendez-vous dans les mines africaines, dans lesquelles vous serez ramené en Transylvanie. Découvrez les deux vies supplémentaires puis retournez à Duckberg en passant à travers le miroir qui se trouve à proximité du début de ce niveau. Traversez une nouvelle fois la Transylvanie, récoltez les vies supplémentaires qui se trouvent au même endroit, et retournez encore à Duckberg. Répétez la procédure jusqu'à ce que vous ayez suffisamment de vies pour voir venir!

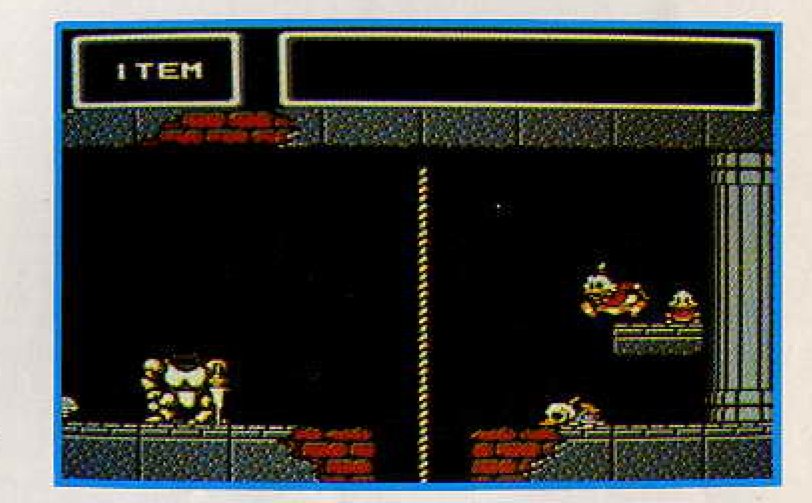
Les Mines Africaines

Vous trouverez un raccourci et un trésor caché juste derrière votre cuisinière. Sautez dans l'espace vide avec votre échasse sauteuse vers le bas, puis sautez dans la mine sur les méchants petits êtres glauques qui surgissent fort à propos. Continuez vers votre droite pour remporter votre prix d'un million de dollars.

Après cela, dirigez-vous vers le bas puis vers la gauche pour parvenir au Roi de la Mine!



Comme c'est pratique!



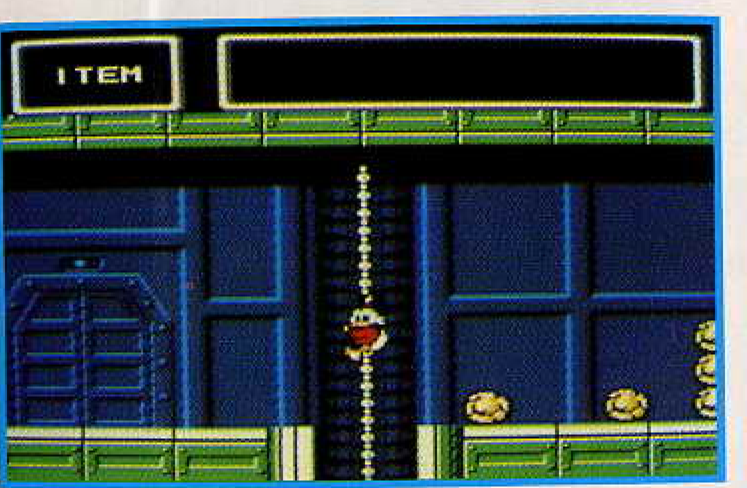


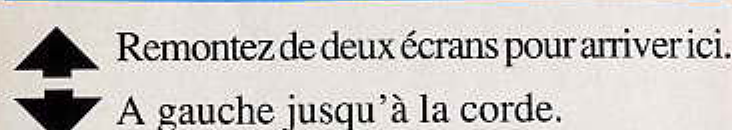
Touchez les chariots de charbon et vous remporterez un trésor!

Trucs et Astuces

La Lune

Avant de pouvoir passer à la partie principale de la lune, vous devez trouver la commande à distance pour Gizmo Duck. Elle est soigneusement cachée dans l'OVNI. Suivez les instructions pour la retrouver...



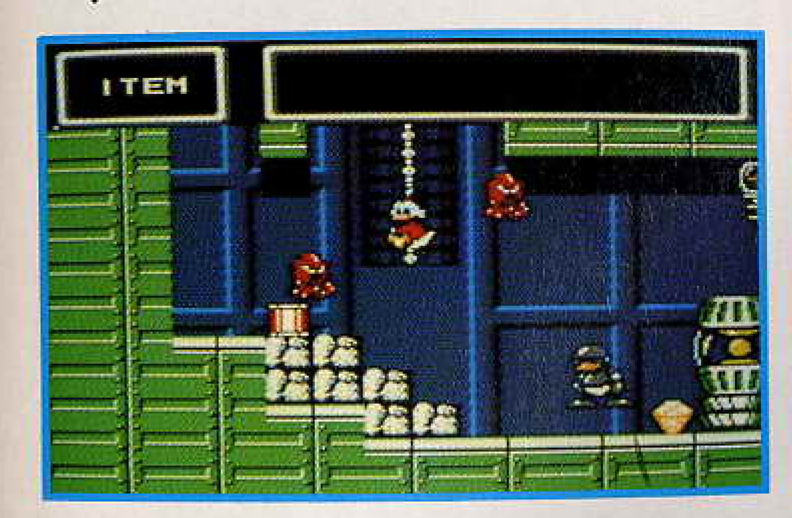


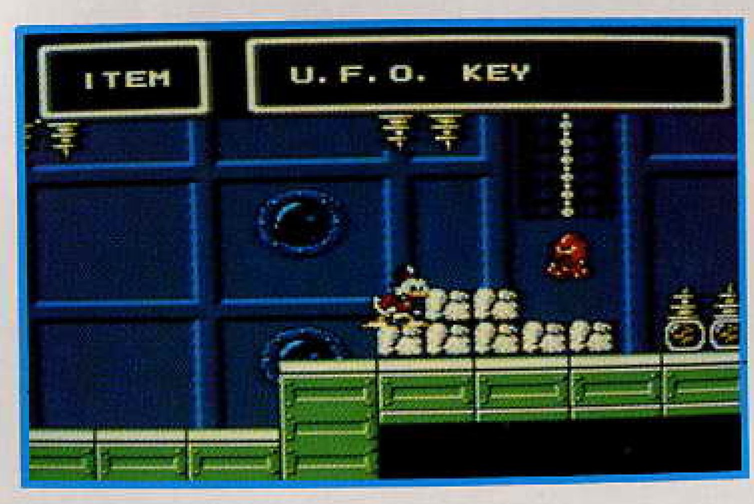
Remontez de deux écrans pour arriver ici.
A gauche jusqu'à la corde.



Vers le haut et à gauche jusqu'à la clef.
Revenez sur vos pas ici.

Remontez deux fois pour arriver ici. Passez maintenant par la porte sur la gauche.







Vous pouvez maintenant vous diriger vers le côté droit de la Lune et commander à Gizmo Duck de détruire le mur qui vous bloque la voie.

Et voici la Commande à Distance!

Himalaya



Notez que bien que vous ne puissiez pas sauter sur la neige, vous pouvez rebondir sur les chèvres ou les lapins et sur la glace glissante. Si vous restez collé dans la neige, appuyez vite sur le bouton "A" pour en sortir.

Un raccourci secret peut être découvert en allant systématiquement vers la droite, en passant la corde, jusqu'à une cavité entre deux coffres. Sautez en bas pour découvrir les trésors cachés.



Himalaya



Je ne suis pas mécontent d'avoir emporté ma petite laine!

Pour Venir à Bout Des Gardiens

Tous les gardiens sans exception, qu'ils soient gros ou laids, ont leur petit point faible. Parfois c'est lorsqu'ils s'arrêtent, d'autres fois c'est lorsqu'ils sont en vol ou en mouvement. Guettez une ouverture, puis sautez-leur dessus. Répétez la procédure jusqu'à ce qu'ils soient anéantis, et vous entrerez alors en possession du Trésor Perdu!









COMMENT UTILISER LES CORDES?

Contrairement à ce que l'on a tendance à croire, vous n'avez pas à utiliser à proprement parler les cordes au niveau trois : vous vous contentez de les récolter. En effet, vous ne les utilisez qu'au niveau quatre en haut des immeubles, et cette utilisation est automatique : marchez simplement jusqu'à l'extrémité de l'immeuble et le jeu s'occupera du reste.

GARGOYLE'S QUEST

OU SE TROUVE DONC LE BATON GREMLIN DU BARON JARK ?

Firebrand pourra obtenir un sacré coup de main s'il restitue le Bâton Gremlin au Baron Jark. Vous le trouverez au nord-est de la ville (de l'autre côté du pont), dans le grand palais. Suivez le chemin qui monte dans le palais, en obliquant à gauche ou à droite quand c'est nécessaire, jusqu'à ce que vous arriviez à Four Eyes. Cet individu a un oeil placé dans chaque angle de la pièce. Descendez-les tous les quatre, en vous concentrant d'abord sur ceux d'en bas, puis sur ceux d'en haut, et vous découvrirez alors le fameux Bâton !

Maintenant que vous l'avez, avec l'extraordinaire pouvoir magique qui pulvérise les blocs, vous devez rendre une nouvelle visite au Baron. D'abord, parlez-lui ("Talk"), puis sélectionnez la commande "Use" pour obtenir l'effet désiré.



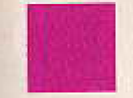


JE N'ARRIVE JAMAIS A RAMASSER TOUS LES CRISTAUX DANS LA CYBERZONE

Bien qu'il soit possible de récolter la totalité des cristaux dans la Cyberzone dans le Jetpod, il est bien plus simple de le faire dans le mode Jetman. Ce qui implique la destruction de votre capsule une fois que vous avez ramassé la partie du Vaisseau d'Or - mais ne vous en faites pas, vous le récupèrerez sur la planète suivante. L'intérêt d'entrer dans cette zone en mode Jetman est que vous avez plus de contrôle et que cela vous permet de récupérer tous les cristaux !

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-contre. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France



Robocop

Quand vous arrivez à ED 209 au 4ème niveau, le bon moyen de l'anéantir est de tirer dessus avec la mitrailleuse cobra quand le bras clignote. Vous réduirez son niveau d'énergie lentement mais sûrement.

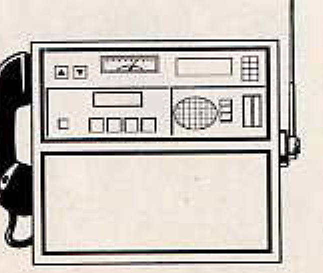
Matthew Dunne (13 ans)
G.B.



Metal Gear

Après avoir été capturé et avoir récupéré votre équipement dans le building 4, vous découvrez qu'un émetteur a été greffé sur vous. Il s'agit d'une sorte de bip espion qui permet à l'ennemi de vous suivre à la trace. Débarrassez-vous en en le sélectionnant et en appuyant sur le bouton "A".

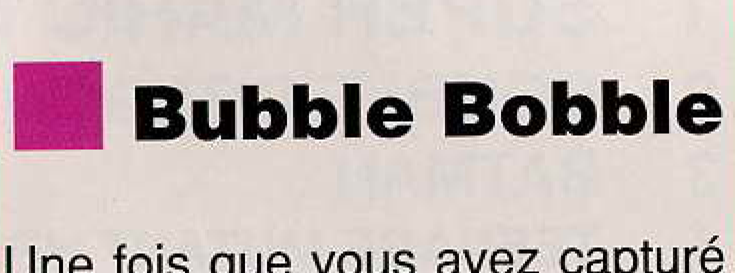
Richard Tibbitt
G.B.



Wizards and Warriors - Fortress of Fear (Game Boy)

Dès le départ, allez vers la gauche au lieu d'aller vers la droite et vous découvrirez une vie supplémentaire.

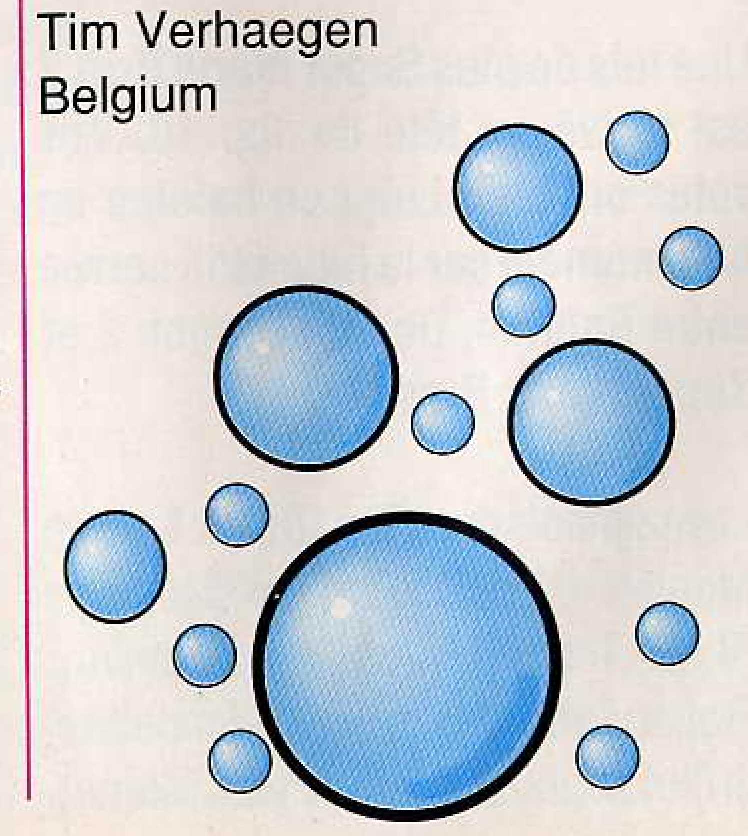
Patrick Beks
Holland



Bubble Bobble

Une fois que vous avez capturé tous les ennemis dans des bulles, ne les détruisez surtout pas. Tirez d'abord des tas de bulles et détruisez ensuite les ennemis. Chaque bulle se transformera en un objet bonus!

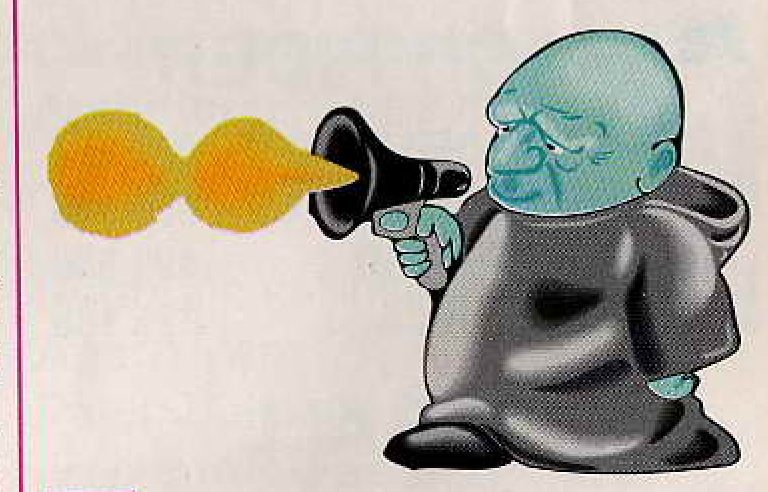
Tim Verhaegen
Belgium



Fester's Quest

Pour détruire la base OVNI, buvez d'abord une potion invisible puis déviez vivement la mitrailleuse vers le côté gauche en bas. Une fois que vous avez mitraillé ce coin-là, passez complètement à droite et bombardez le côté droit en haut de l'ordinateur. Cela fait, le jeu est achevé !

Davide Aru
Italie



Double Dragon

Pour parvenir à un coup de genou vraiment efficace, appuyez vers le haut à droite ou vers le haut à gauche (selon la direction du coup), puis sautez. Vous mettrez peut-être un peu de temps à maîtriser cette technique, mais vous pourrez l'utiliser à n'importe quel moment dans le jeu une fois que vous l'aurez bien en main.

Yves Vivieux
France

LES MEILLEURS SCORES

BATMAN

HERJO VAN EERTEN	641 200
JEAN-LOUIS FLOQUET	506 500
JAMIE LOVE	322 400
JULIO C. G. ANGULO	212 300

BUBBLE BOBBLE

ANDREA TREVISAN	1 762 490
CATALINA BLASCO	1 039 500

GOLF

FLAVIO BISSIG	-21
STEVE CHERING	-18

GRADIUS

ANJA DRIEBERGEN	7 432 800
MARC LYNCH	5 626 400
ANGELO CERATTI	3 954 175
PETER ROTH	2 654 100
STACY LYNCH	2 225 200

LIFE FORCE

HANS BRUIJNCKX	1 222 500

KUNG FU

STEFFEN V. D. BOSCH	2 110 070
JEREMY LAFFON	554 330
STEFAN GULTEKIN	506 670

MACH RIDER

KRIS VAN DEN BERGHE	999 990
CHRISTOPHE MORENO	886 650
BEREND SCHMID	499 860
FILIP BULTINCK	235 180

PINBALL

GIANCO SOOLARI	999 140

PINBOT

BEN BOUTER	16 416 330
RETO KUNZLER	12 739 650

RC PRO-AM

MATTHEW CRIBB	575 566
SALVATO SICHE	335 840
PHILIPPE DEHOUCK	335 385
PAUL LEYS	333 160
CHRISTIAN ROMAGNOLI	279 864
FRANCESCO SANSONE	262 923

RUSH N ATTACK

NIKIAS DE FEYTER	4 988 000
BARRY ALDRIDGE	1 273 900
ANTONELLO MARUOTTI	946 800

SNAKE RATTLE AND ROLL

KRIS WADE	532 300

TETRIS

ALEJANDRO G. RABADAN	310 411
JEROME JESSIN	219 572
MARK ROBERTS	196 703
TIM PEETERS	92 162

TMHT

ARIEN MOOR	7 778 700
L. V. GROOT-BATTAVE	1 501 300
GREGORY VERHULST	1 032 800

WIZARDS AND WARRIORS

MAXIMILIEN THIBAUT	999 999
NICOLE VAN HAAFTEN	803 590
FRANCESCO PELLEGRINO	593 105

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déja fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante: Club Nintendo, BP 14, 95311Cergy Pontoise Cedex, France.

TOP DES DIX MEILLEURS JEUX

1. SUPER MARIO BROS 2
2. DOUBLE DRAGON 2
3. BATMAN
4. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
5. THE ADVENTURE OF LINK
6. SUPER MARIO BROS
7. ROBOCOP
8. THE LEGEND OF ZELDA
9. BAYOU BILLY
10. BIONIC COMMANDO

Une fois de plus Super Mario Bros 2 est arrivé en tête du Top 10. Vos votes ont tenu Luigi en haleine un bon moment car la lutte était serrée entre Batman, Double Dragon 2 et Super Mario Bros. 2.

Les gagnants de ce Top 10 sont: Sylvain Meallet (Ussel), Patrice Capitaine (Brest), Thomas Friess (Mundolsheim), Florian Fabre de Roussac (Monpellier) et Christophe Zaguata (Bry sur Marne).

Pour participer au Top 10, il suffit de nous adresser votre sélection des 5 meilleurs jeux classés par ordre de préférence ainsi que vos nom et adresse. Si votre sélection correspond au Top 10 vous serez retenu pour le tirage au sort des gagnants. N'oubliez pas que vous pouvez jouer au Top 10 sur le Minitel en tapant 3615 code Nintendo.

Profil D'un Joueur



Nom: Barry Cuthbertson
Age: 12 ans
Pays: Grande-Bretagne
Jeux préférés: TMHT, Simon's Quest, Bubble Bobble
Meilleurs scores: Réussir SMB en une vie sans zones de transition
Centres d'intérêt: Jouer au NES, lire, écrire des histoires.
Ambitions: Devenir pilote, faire le tour du monde à la voile, sauter en parachute ou mieux encore, devenir consultant en jeux!



Nom: Susana Oalo
Age: 11 ans
Pays: Espagne
Jeux preférés: SMB, Tennis, Pinball
Meilleurs scores: Parvenir au 4ème niveau de Top Gun
Centres d'intérêt: Jouer au NES, et aussi la musique, le volley-ball et le basket-ball.
Ambitions: Créer des jeux (quand je serai grande, bien sûr!)



Nom: Marcus Pribyl
Pays: Autriche
Jeux preférés: Track and Field II, Kid Icarus, SMB, TMHT
Meilleurs scores: Réussir Kid Icarus à deux reprises
Centres d'intérêt: Jouer au NES
Ambitions: Continuer à jouer au NES



Nom: Alban Lemonnier
Age: 15
Pays: France
Jeux preférés: SMB 1, La Legende de Zelda, Double Dragon II
Meilleurs scores: ZELDA I terminé en 0 vie J'ai terminé DOUBLE DRAGON II en 3 jours
Centres d'intérêt: Jouer sur NES
Ambitions: Battre mon père sur SUPER MARIO BROS



Nom: Andrea Giaupietro
Age: 11 ans
Pays: Italie
Jeux preférés: Soccer, TMHT, Double Dragon II
Meilleurs scores: Réussir au niveau 5 de Soccer 9-0
Centres d'intérêt: Jouer au foot, aller à la pêche et skier
Ambitions: Gagner les cartouches de jeu Super Mario

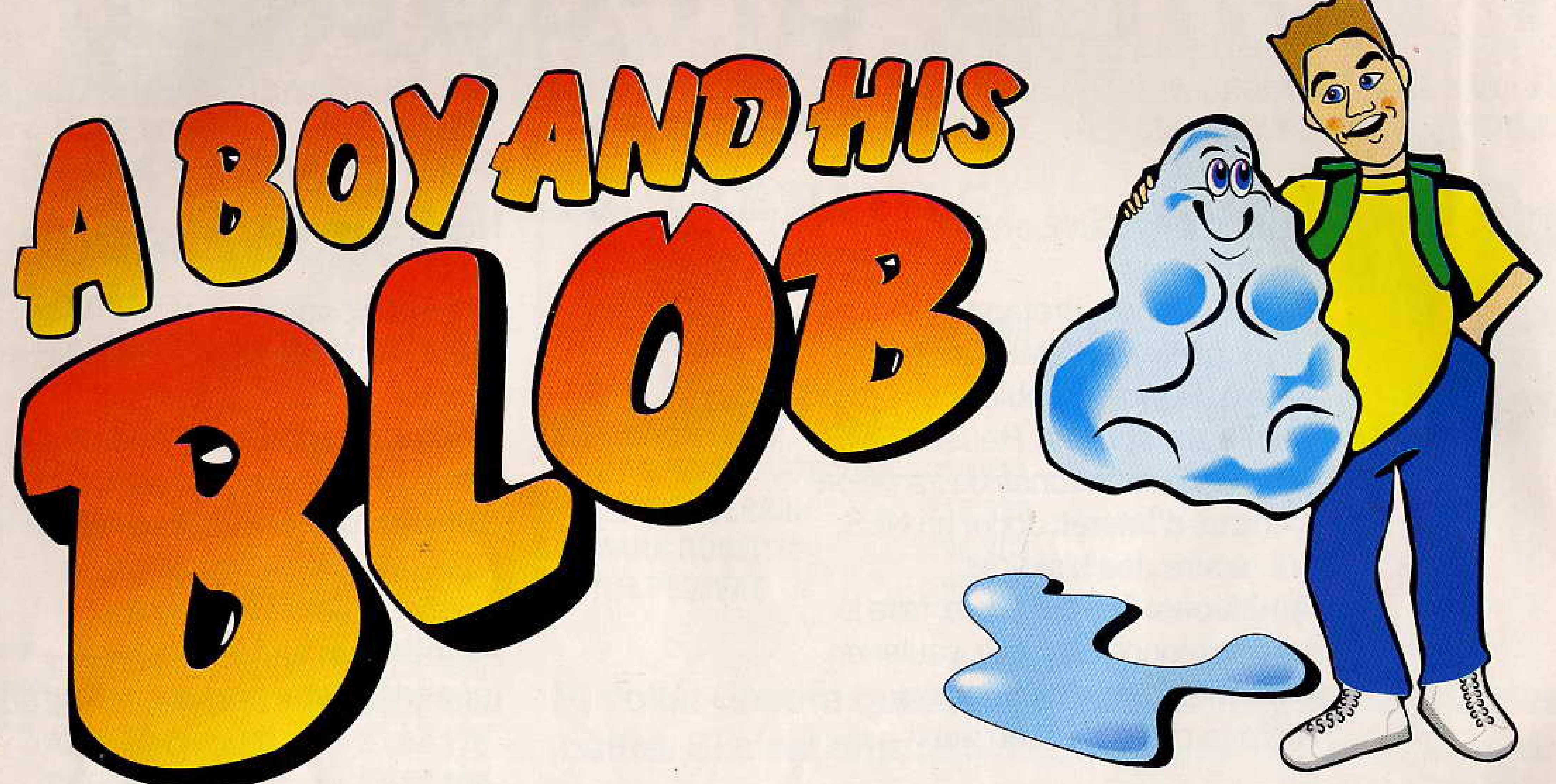


Nom: Mario Busso Lotto
Age: 15 ans
Pays: Belgique
Jeux preférés: SMB 1 et 2, Zelda 1 et 2, Batman
Meilleurs scores: Réussir SMB 2 en 5 jours
Ambitions: Créer des jeux





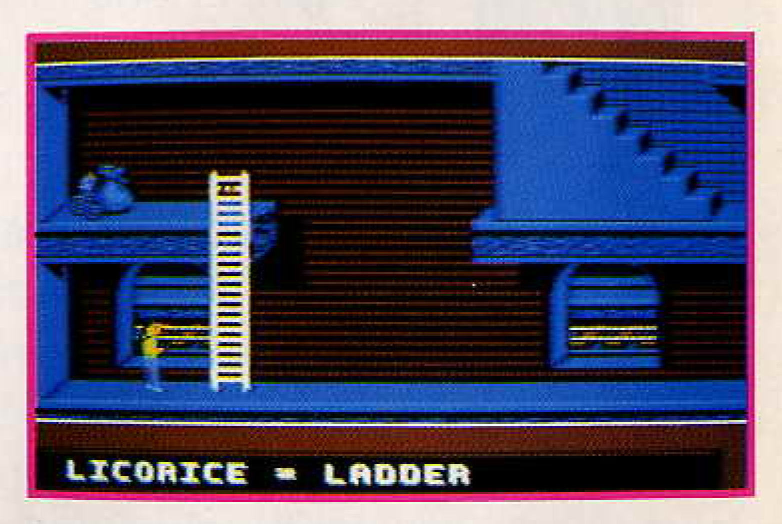




En matière d'humour et de possibilités de jeu, impossible de battre les jeux Nintendo. On a vu tout d'abord "Rad Gravity", et voici maintenant "A Boy and his Blob", aventure fantasmagorique qui réunit l'action des jeux d'arcade et la réflexion ultra-rapide.

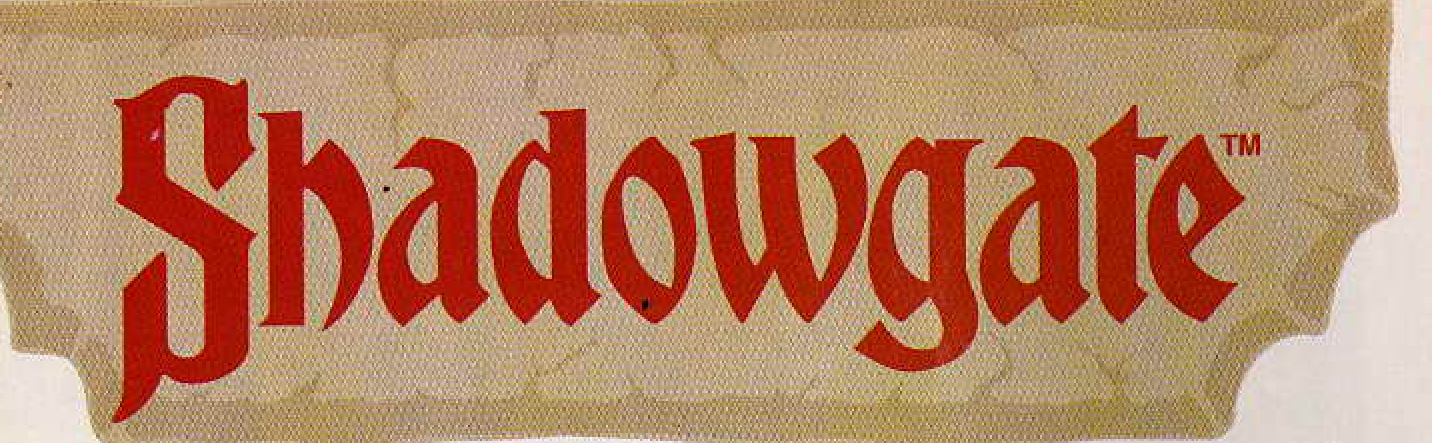
Le principe est d'aider Blob à sauver sa contrée natale. C'est ainsi que vous allez entreprendre un périple magique à travers les égouts new-yorkais jusqu'aux terres étranges de Blobolonia. Progresser dans votre périple n'est pas chose aisée, alors, pour vous aider, vous disposez d'un stock inépuisable de bonbons. Dès que vous en donnez un à Blob, celui-ci se change en un objet utile, comme un pont, un trou ou même un navire lance-missiles.





"A Boy and his Blob" est encore un autre jeu captivant qui vous gardera collé à votre écran pendant des heures et des heures. Vous pourrez découvrir toute la contrée de Blobolonia dans un prochain numéro - ne restez pas à la traîne!





Entrez dans le monde passionnant de "Shadowgate", nouveau jeu fantastique s'inspirant des principes de base des jeux d'aventure pour ordinateur et les transposant dans le style prestigieux des jeux Nintendo.

Vous guidez votre personnage dans le château de "Shadowgate" en utilisant les commandes écrites à l'écran. Aucun combat à livrer ici - toute l'action se déroule dans votre tête, avec un graphisme brillant et détaillé vous montrant la voie. Vous devez résoudre des énigmes et éclaircir des mystères, et vous allez devoir attendre un bon moment avant de pouvoir anéantir Warlocklord. Les difficultés vous attendent, ne serait-ce que pour pénétrer dans son château.

"Shadowgate" est un jeu unique en son genre, mais il offre une sacrée dose de moments forts et passionnants. Guettez la revue complète dans un prochain numéro.







CAPTAIN SKYHAWK

Envolez-vous vers les cieux en incarnant Captain Skyhawk, le héros du futur, et osez pénétrer dans les bases ennemies qu'aucun autre n'a voulu visiter! Ce jeu offre une action palpitante doublée de graphismes harmonieux, à évolution rapide, qui crèvent littéralement l'écran!

Une fois dans la peau de Captain Skyhawk, on vous propose des missions que vous êtes seul à pouvoir accepter. Abattre les avions ennemis, ravitailler les chefs de la Résistance ou faire exploser les bases secrètes - voilà la dure journée de labeur d'un capitaine courageux. Une fois votre mission achevée, vous devez guider votre avion jusqu'à une aire spatiale de repos pour acheter de nouvelles armes et prendre connaissance d'une nouvelle mission.

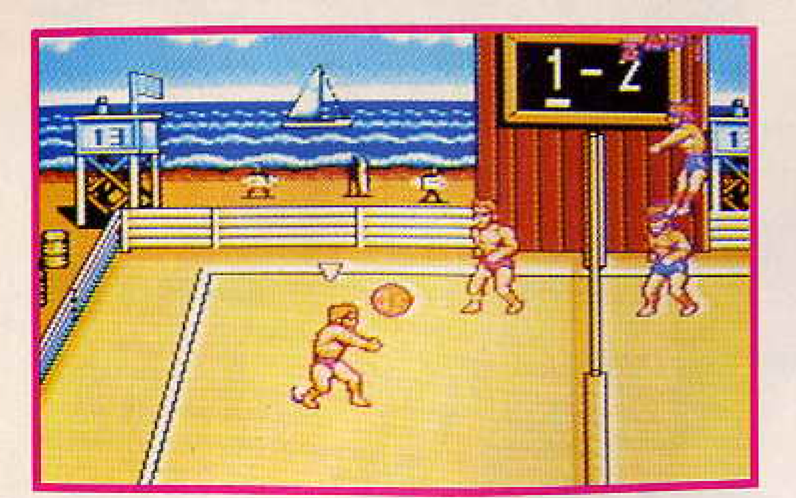


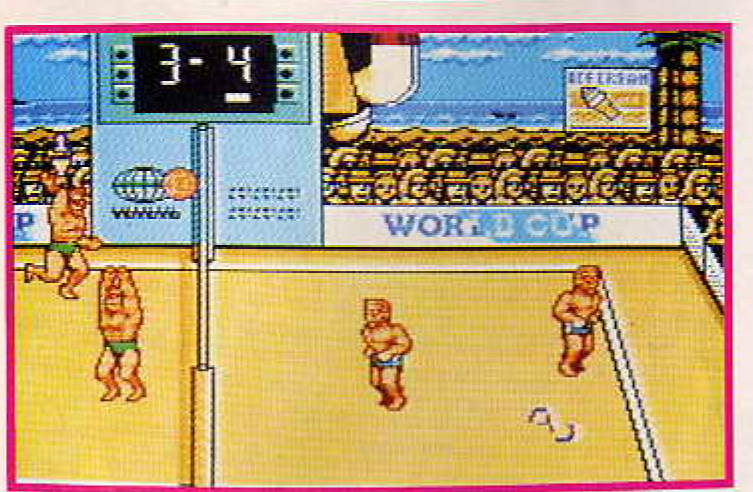
"Captain Skyhawk" est géant: des missions passionnantes, une action rythmée et des graphismes affriolants donnent à ce jeu son caractère spécial. Il vous met au défi et vous déconcerte continuellement...Bref, un jeu indispensable à tous!

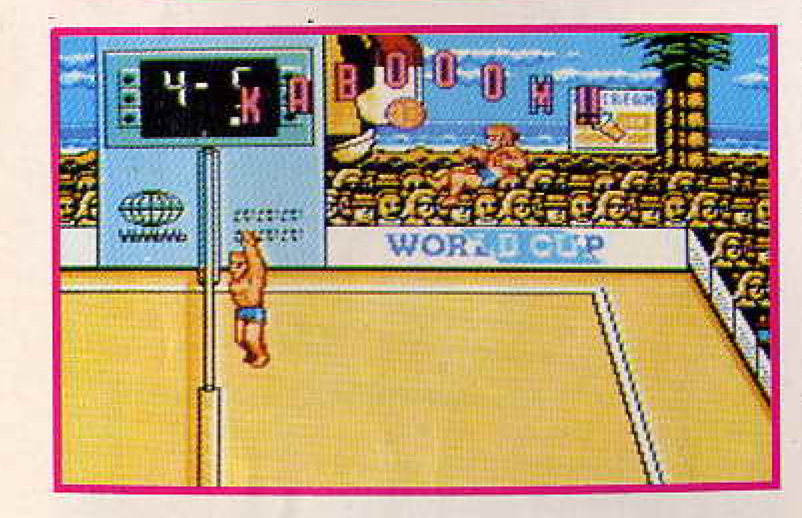












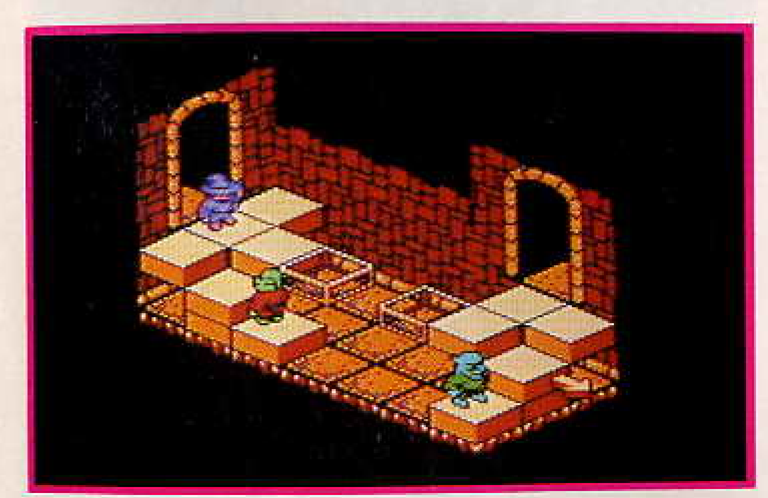
SUPERSPIKE V'BALL™

Les adeptes de Sandspikin (volley-ball de plage) ne se sont jamais autant régalés ! Le prochain délire sportif à quatre joueurs qui envahira les rayons sera Superspike Volleyball, grâce auquel vous enchaînerez services, blocages et volées jusqu'à des heures avancées dans la nuit.

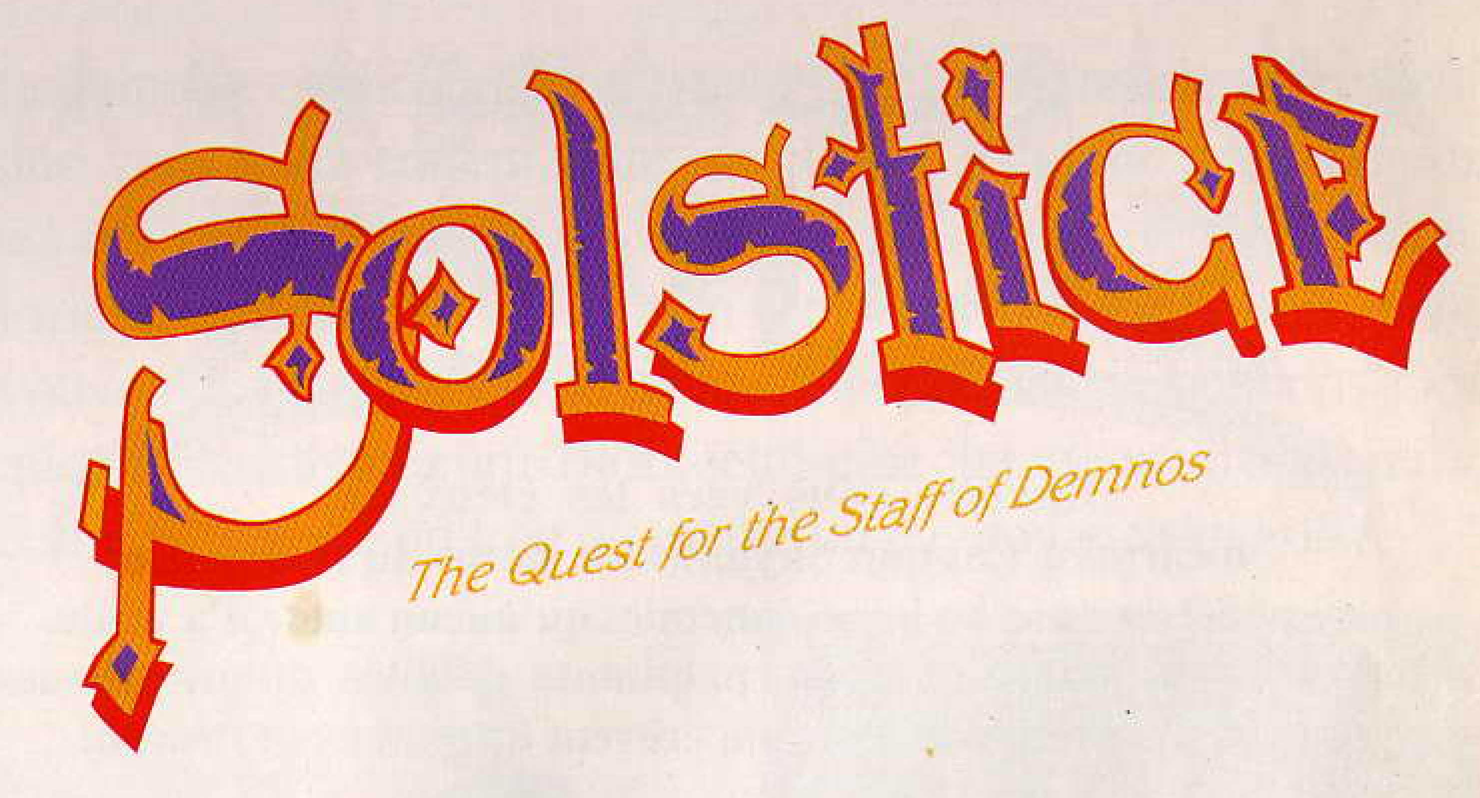
Vous pouvez choisir entre quatre séries de champions de volley-ball, chacune ayant son propre style de jeu. Vous êtes alors en mesure de participer aux championnats américains ou internationaux. "Superspike V'Ball" suit de très près le jeu réel, à quelques exceptions près, et même en jouant seul vous le trouverez super. Apprenez à briser la défense adverse, mais n'oubliez pas d'apprendre également la parade correspondante, juste au cas où l'équipe adverse aurait les mêmes intentions que vous!

Bien sûr, "Superspike V'Ball" offre le meilleur de ses possibilités dans le jeu à 2 joueurs ou plus (n'oubliez pas que le jeu à trois ou à quatre nécessite le NES Four Score™). L'excitation est à son comble quand vous volez littéralement sur le sable pour frapper la balle pour une volée!









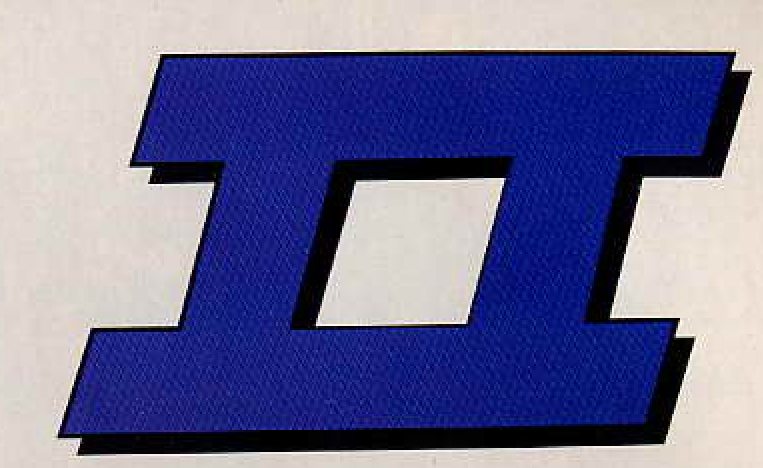
Vous êtes l'héroïque Shadax. Entrez dans la forteresse interdite Kastlerock pour sauver la Princesse Eleanor. Sans votre aide, ce héros serait voué à une mort certaine...

"Solstice" est une nouvelle cartouche de jeu pour votre NES ; il présente les meilleurs graphismes en trois dimensions que vous ayez jamais rencontrés. A la fois détaillés et hauts en couleurs, ils vous permettent d'avoir une perspective nette. Et ce n'est pas tout! Plus de 250 pièces attendent l'aventurier intrépide que vous êtes, ainsi que des monstres par douzaines et toute une variété d'énigmes à résoudre et d'objets à récolter et à utiliser.

"Solstice" est prenant et captivant : il déconcerte et intrigue continuellement. Au Club Nintendo, il nous a sérieusement occupés, et nous sommes prêts à parier que vous vous amuserez autant que nous à chercher le bâton du Démon.



TRACK & FIELD II







Pour en revenir au magazine du Club - le Classic -, nous avions imprimé une liste de codes pour la cassette d'athlétisme, Track & Field II. Malheureusement, la presse d'imprimerie n'était pas dans un de ses meilleurs jours et vous a donné une liste d'idioties au lieu de codes valables.

Cependant, après rectification, nous pouvons maintenant vous présenter une liste de codes corrects. Ceux-ci remplacent ceux-là précédemment parus dans le Nintendo Classic - ne les utilisez plus, vous n'arriveriez qu'à être TRES frustré!

U.S.A.

2nd Day	◀LL+☆4Z ♥
3rd Day	MLL+Q3ZV▶
4th Day	◀LL+☆3ZV♥
Final	PRL+Q4P ♥

FRANCE

2nd Day	2R1+☆4ZGG
3rd Day	▶RLKQ3ZDG
4th Day	2H1+☆3ZGG
Final	▶R1KQ4PGG

CHINA

2nd Day	GR1+☆4ZLG
3rd Day	DH1+Q3ZLG
4th Day	DH1+☆3Z1G
Final	GHLKQ4P1♥

U.S.S.R

2nd Day	Z11+☆4Z5G
3rd Day	ZL1+Q3ZW♥
4th Day	P11K☆3ZWG
Final	P11KQ4P5G

W. GERMANY

2nd Day	VH1+☆4Z▶♥
3rd Day	□HL+Q3Z▶▶
4th Day	VRL+☆3Z2G
Final	VHL+Q4P2♥

KOREA

2nd Day	TRLK☆4ZNG
3rd Day	TH1+Q3Z▲G
4th Day	TH1+☆3ZNG
Final	♥HL+Q4P▲♥

U.K.

2nd Day	▼▲LK☆4ZT♥
3rd Day	B▲L+Q3ZT♥
4th Day	B▲1+☆3ZTQ
Final	□LLKQ4PT♥

CANADA

2nd Day	GLLK☆4ZR♥
3rd Day	▲RL+Q3ZHG
4th Day	NHLK☆3ZHG
Final	NR1+Q4PHG

KENYA

2nd Day	N11K☆4ZKG
3rd Day	▲LLKQ3Z+G
4th Day	▲L1+☆3ZKG
Final	▲1LKQ4PKG

JAPAN

2nd Day	111+☆4ZXG
3rd Day	111+Q3ZXG
4th Day	1LL+☆3Z6♥
Final	11LKQ4PXG

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14
95311Cergy Pontoise,
Cedex,
France.

Salut à toute l'équipe,

Je voudrais vous faire part d'un problème : J'ai 18 ans, et j'adore tous vos jeux. Je possède la console ainsi que quelques logiciels..

Dernièrement, j'ai fait la petite folie de m'acheter le Game Boy que je trouve super.

Mais voilà, je n'arrive pas à faire jouer mon père et quand je joue, il me dit que j'en ai passé l'âge et me demande d'éteindre ma console. Que faire ?

Norbert DESPORTES
LAUVOIS.

Cher Norbert,

Savez-vous que je viens juste de répondre à une lettre d'une maman m'expliquant qu'elle avait acheté une console NINTENDO à son petit garçon. Un gros problème se pose à la suite de cet achat : des disputes, rien que des disputes entre son fils et... son *PAPI DE 80 ANS !!!*

La maman, très ennuyée par ces perpétuelles querelles fut obligée de faire cadeau d'une console NINTENDO à ce papi de 80 ans *mordu des jeux TENNIS et DUCK HUNT!!*

C'est pourquoi, la réaction de votre père me fait sourire. Vous devriez lui montrer cette lettre et,qui sait, il deviendra peur-être un adepte du jeu vidéo!!

A bientôt
SUPER MARIO

Cher Mario,

Je m'appelle Marie et j'ai 9 ans .
J'aimerais savoir quel âge tu as, parce que je veux me marier avec toi.
J'aime bien Luigi et Toad, Link a de grandes oreilles, je ne veux pas me marier avec lui.
Aimes-tu la Princesse Toad ? Elle a un trop grand chapeau, mais je l'aime aussi.
Quel est ton nom de famille?
Combien chausses-tu ?
Combien mesures-tu?
Quel est ton poids?

Marie CHARLIER
VISE

Chère petite fiancée,

Te rends-tu compte que ta lettre m'a beaucoup ému et en général il en faut beaucoup à un vieux célibataire tel que moi!!

Ne crois-tu pas que je suis un peu vieux pour toi? Et puis, j'avoue que la princesse Toad est très jalouse, d'ailleurs en ce moment même, elle me jette des regards noirs... Tout ça parce qu'une petite fille me fait sa demande en mariage.

Je ne suis pas très grand, je suis assez bedonnant. Mes pieds, il vaut mieux ne pas en parler : Luigi est toujours en train de se moquer.

Mon Super Mario

Je voudrais que tu saches que j'ai formé un club Nintendo avec tous les copains que j'ai réunis et qui ont une console.

Nous avons fabriqué des cartes du club .
Nous avons aussi fait des documentaires sur tous les jeux.
Notre club compte 14 membres et j'espère qu'il y en aura plus.
Amitié à tout le Club Nintendo.

Manuel EVRARD
CREPY EN VALOIS

Cher Manuel,

Un grand merci pour ta lettre très sympathique.'
Ton idée de créer un Club est géniale. Ce sera certainement difficile, mais je suis persuadé que tu as de l'imagination et un sens de l'organisation à revendre.

Nous recevons beaucoup de courrier d'enfants qui se sont regroupés entre eux pour créer un petit Club NINTENDO et faire des échanges d'astuces et de cassettes.

Je t'encourage dans ce sens et je suis là si tu as besoin de conseils.

A bientôt
SUPER MARIO

Bonjour!!

Je m'appelle Freddy CORNU, j'ai 18 ans. Je possède ma console NINTENDO depuis cinq mois et mon premier jeu fut "SUPER MARIO I", bien entendu!

L'univers des jeux NINTENDO est très varié, tous sont différents les uns des autres. Ils ont le pouvoir de donner la vie à leurs personnages et de les rendre presque réels aux yeux des joueurs. Ce n'est pas MARIO et LUIGI qui me contrediront!!

Mon rêve est de devenir Conseiller en jeux Nintendo, pour essayer toutes les nouveautés, connaître les jeux par coeur, pour ensuite aider d'autres joueurs. Comment dois-je m'y prendre? Et quel est exactement le travail d'un Conseiller en jeux ?

Merci et à bientôt.
Freddy CORNU, BOULOGNE/MER

Cher Freddy,

Un grand merci pour ta lettre si joliment tournée.

Pour devenir Conseiller en jeux chez Nintendo, il faut avoir 18 ans révolus, le sens de la communication, une aisance et des manières parfaites au téléphone.... et connaître nos jeux par coeur.

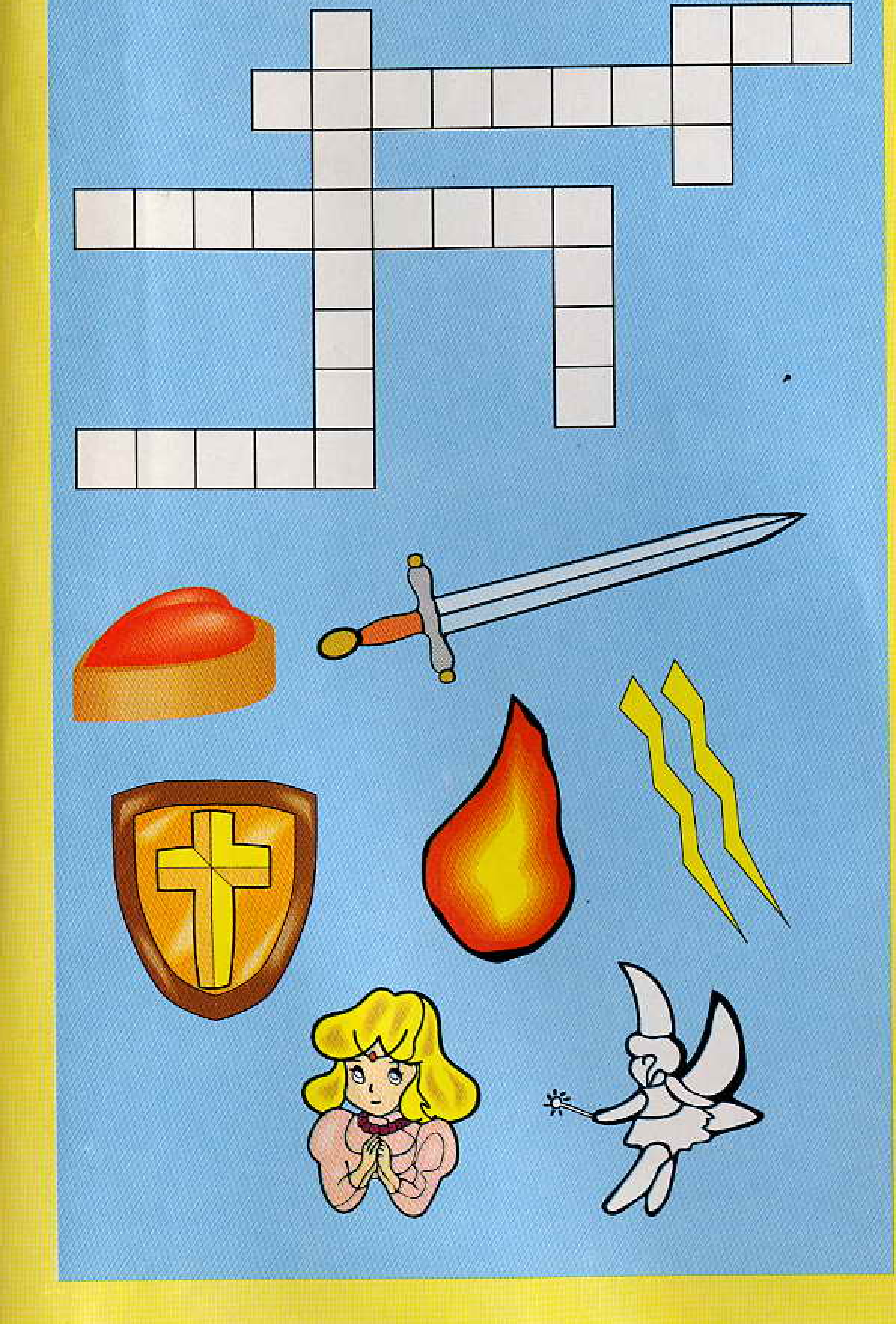
Toujours intéressé? Tu peux donc nous faire signe, afin que nous puissions étudier ta candidature!!

A bientôt
MARIO



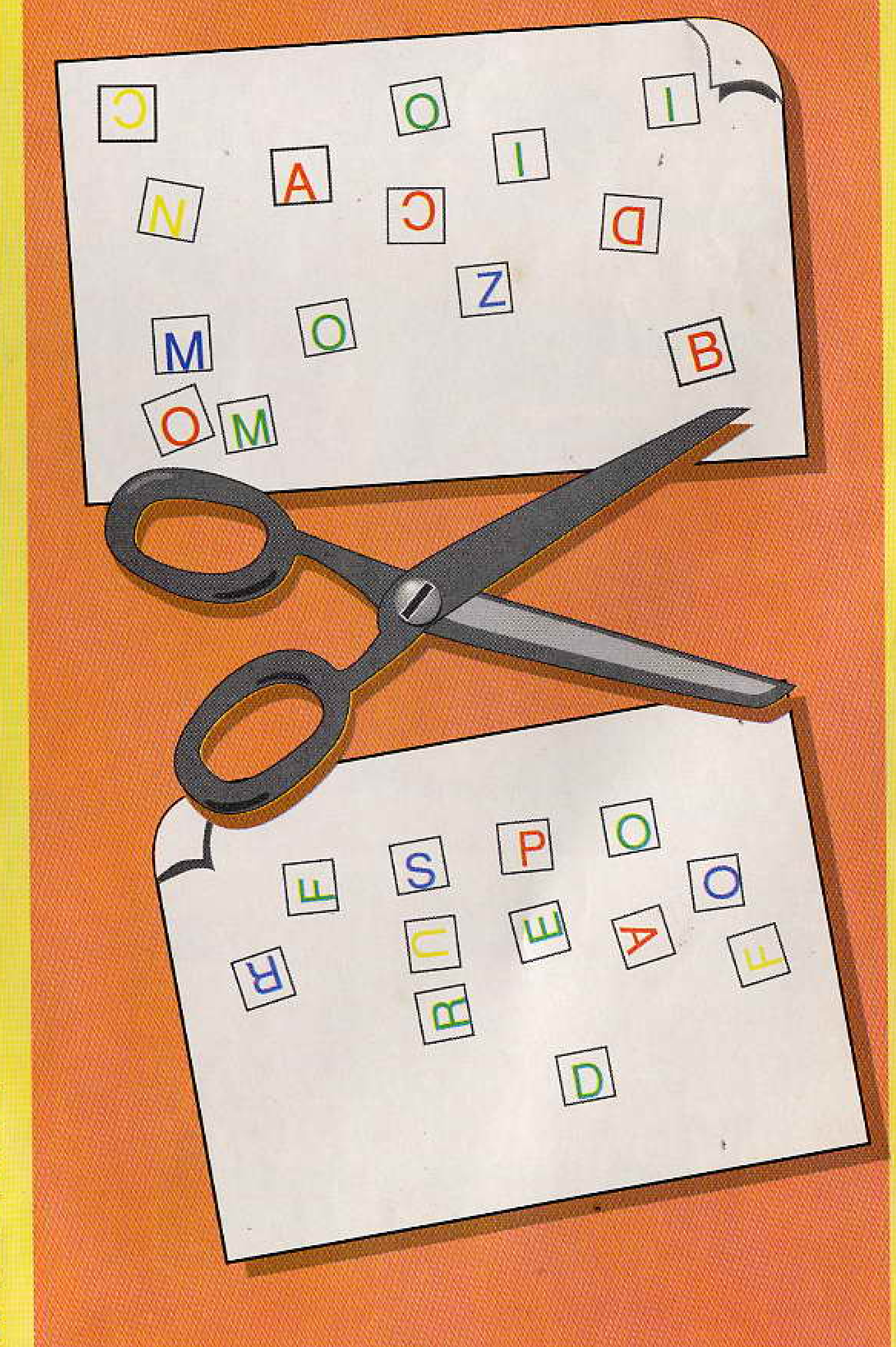
Jeu No.1

Aidez Mario à placer aux bons endroits sur la grille les noms de ces 7 dessins tirés de La Légende de Zelda!



Jeu No.2

De quels jeux Nintendo s'agit-il? Sauriez-vous remettre de l'ordre dans ces lettres?



Retournez votre Magazine pour Découvir les Solutions

Solutions:
1) tonerre, princesse, coeur, bouclier, épée, feu, fée.
2) Bionic Commando, Super Off Road